1998/10 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 100 OLDALON

'98 10

PC ZED

CD melléklet



FÓKUSZBAN
ECTS '98

DUNE 2000

CARMAGEDDON 2

NEED FOR SPEED 3

ISSN 1417-9300
10

PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
I. ÉVFOLYAM 10. SZÁM
1998. OKTÓBER
MEGJELENIK HAVONTA

FŐSZERKESZTŐ
Lám Gábor
FŐSZERKESZTŐ-HELYETTES
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Eglesz Dénes
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
ILLUSZTRÁCIÓ
Müller Mihály
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1519 Budapest, Pf. 27
KIADJA A
CD PEGASUS KFT.

FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
valamint az N-TEC Kft.-n
keresztül (Kakas Csaba,
351-68-53) a számítás-
technikai szaküzletek.
ELŐFIZETÉSBEN
TERJESZTI A KIADÓ.

ELŐFIZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.

TIPOGRÁFIA &
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ,
HELTAI CSABA,
MOLNÁR ISTVÁN,
SZABÓ DÓRA

A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY
POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ
POSTAUTALVÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL
KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ
„KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS"
NYOMTATVÁNYON,
VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL
A 10200940-20116217-00000000
SZ. BANKSZÁMLASZÁMRA.
KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ
A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL
TEL.: (36-1) 206-1927,
FAX: (36-1) 206-1921,
E-MAIL:
HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben
HIRDETÉS
Nagy András
LEVILÁGÍTÁS
Timp Kft.
NYOMDAI MUNKÁK
Gutenberg Press
FELELŐS VEZETŐ
a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X

Ami egyszer már bevált, az valószínűleg beválik másodszorra is – szól a kiadók és fejlesztők legfőbb irányelve. Egy közhellyel élve mondhatnánk akár úgy is: a folytatások korát éljük. Így van ez a filmiparban, és manapság ugyanezt látjuk játékfronton is. A körülmények ismeretében persze ez nem meglepő, hiszen a játékok világában is ugyanaz történik, mint megannyi más sikerágazatban. A piac mérete az elmúlt egy-két év alatt jóformán megduplázódott, így az ebben a szektorban felhalmozott tőke is a sokszorosára duzzadt. A növekedési ütem szerencsére megállíthatatlannak látszik, a hatalmas befektetett összegekért cserébe viszont mindenki eredményeket akar.

Elmúltak már azok az idők, amikor néhány fiatal srác saját költségen összeállt egy garázsban és pár év fejlesztőmunkájának eredményeként megjelentetett egy játékot. Manapság többmillió dolláros előállítási költségekkel kell számolni a kiadóknak, és ugyanígy a bevételi oldalon is nyolc számjegynek illik szerepelni. Persze ezt nem olyan egyszerű elérni, ezért mindenki igyekszik biztosra menni. Kevesen mernek teljesen új ötletekkel és címekkel előrukkolni, mindenki marad a jól bevállt recepteknél. Hiába jó egy ötlet, soha nem lehet biztosan tudni, hogy az emberek vevők lesznek-e rá. A sikeres játékokat már ismerik a vásárlók, ha az első rész tetszett, valószínűleg megveszik a másodikat, sőt, talán a harmadikat is.

Ennek a tendenciának persze ránk, felhasználókra nézve néhány igen kedvező hatása is lehet. A játékok – még ha gyakran folytatások és klónok is – egyre szebbek és élvezetesebbek, a fejlesztésre szánt hatalmas pénzösszegeknek köszönhetően pedig egyre valósághűbbek és igényesebbek lesznek. Erősödik a már amúgy is igen komoly verseny, ennek a folyamatnak pedig egyetlen igazi nyertese van: a játékos. Elég megnézni az ebben a számban bemutatott Need for Speed 3-at, és máris mindenki érti majd, hogy mire gondoltam. Folytatásnak éppen folytatás, eredetinek sem nagyon nevezném, mégsem tudtuk abbahagyni napokon keresztül. Az ECTS-ről készült beszámolót elnézve igen valószínű, hogy jópár játéknál ugyanez a „szörnyű" sors vár ránk…

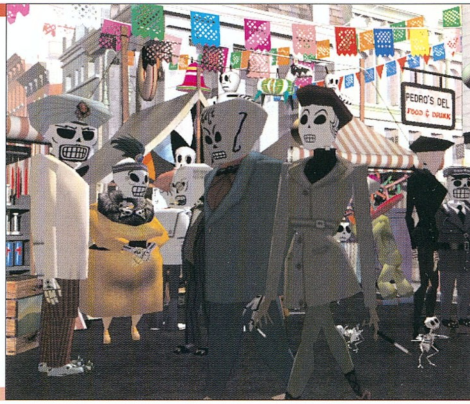
Lám Gábor
főszerkesztő






tartalom

FÓKUSZBAN

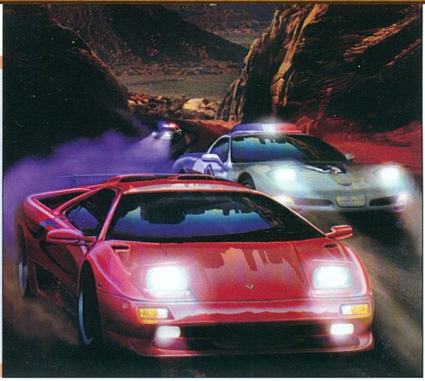


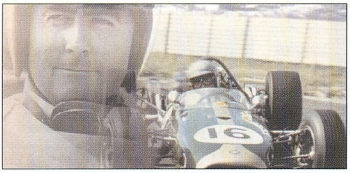
INTERJÚK

BEMUTATÓK









ÁLLANDÓ ROVATOK

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

HARDVER ROVAT

JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN





20000 Leagues: The Adventure Continues

E Southpeak az interactive movie kedvelőinek szeretne a kedvében járni 20000 Leagues című játékával. A program Jules Verne: Húszezer mérföld a tenger alatt című regényére épül. A napjainkban játszódó történet szerint egy tudósokból álló négyfős búvárcsoport a tenger mélyén felfedezi az elsüllyedt Nautilust, Nemo kapitány tengeralattjáróját. Miközben éppen a Nautilusba szeretnének bejutni egy ismeretlen tengeralattjáró elpusztítja hajójukat. A Nautilisba bejutva meglepődve tapasztalják, hogy a műszerek nagy része még működik. A feladat az, hogy beindítsák a tengeralattjárót és elmeneküljenek az ellenséges hajó elől. A játék teljes egészében az interactive movie-k hagyományait követi: a videojelenetek viszik előre a történetet, amely alakulásába beleszólhatunk, de senki se számítson azért egy igazi kalandjátékra.

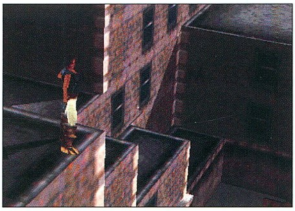


20 000 LEAGUES:
THE ADVENTURE CONTINUES
SOUTHPEAK INTERACTIVE
INTERACTIVE MOVIE
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. ŐSZ

URBAN CHAOS

Az Eidos igyekszik meglovagolni a Tomb Raider sikerét, így több hasonló stílusú játékon dolgozik jelenleg. Az Urban Chaos is egy ilyen típusú akció/kaland, amely egy nagyvárosban játszódik. A sztori szerint közeledik a végítélet napja, a játékos feladata pedig az lesz, hogy kiderítse, mi az, ami miatt ilyen hírek terjednek, és persze az is, hogy megállítsa a gonoszokat tervük végrehajtásában. Csakúgy, mint a Tomb Raider, az Urban Chaos is az akció és a kaland bizonyos szintű keveréke lesz. A játékos teljes szabadságot kap abban, hogy miként fedezi fel a várost, beleértve a háztetőket, a metróalagutat és a csatornarendszert is. A program egy teljesen új grafikai engine-t használ, amely többek között ködöt, valós idejű árnyékokat és valósághű fizikai modellezést is tartalmaz.

URBAN CHAOS
EIDOS/MUCKY FOOT
AKCIÓ/KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. TAVASZ





Az alábbi listában az ősz és a tél általunk legfontosabbnak ítélt megjelenéseit találhatjátok meg. Ezeknek a játékoknak egyelőre még nem ismeretes a pontos kiadási időpontja, így a hónapok feltüntetését csak irányadónak szántuk. Írjátok meg nekünk, hogy mely játékok megjelenésére vagytok kíváncsiak, és így a jövőben a Ti igényeitek alapján építhetjük fel a táblázatot. Kéréseiteket várjuk a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.

ŐSZI-TÉLI MEGJELENÉSEK

NOVEMBER
- **HEAVY GEAR 2** – *Activision*
- **TIBERIAN SUN** – *Virgin*
- **ULTIMA 9** – *Electronic Arts*
- **NASCAR 3** – *Electronic Arts*
- **TOMB RAIDER 3** – *Eidos*
- **EARTHWORM JIM 3D** – *Interplay*
- **INTERSTATE '82** – *Activision*
- **MASK OF ETERNITY** – *Sierra*
- **LANDS OF LORE 3** – *Westwood*

DECEMBER
- **DAIKATANA** – *Eidos*
- **DEER HUNTER 2** – *GT Interactive*
- **GABRIEL KNIGHT 3** – *Sierra*
- **HEROES OF MIGHT & MAGIC 3** – *3DO*
- **SETTLERS 3** – *Blue Byte*
- **SIM CITY 3000** – *Electronic Arts*

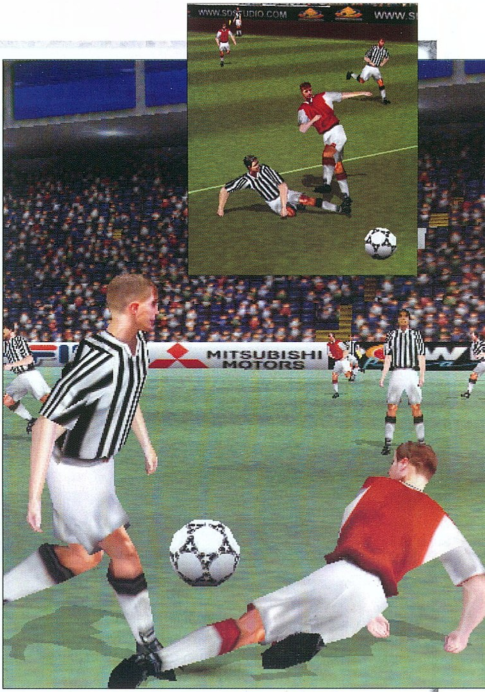
JANUÁR
- **CIVILIZATION: CALL TO POWER** – *Activision*
- **DIABLO 2** – *Cendant*
- **WHEEL OF TIME** – *GT Interactive*
- **MESSIAH** – *Interplay*
- **INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE** – *LucasArts*

FEBRUÁR
- **WIZARDRY 8** – *Sirtech*
- **BLADE** – *Gremlin Interactive*
- **SID MEIER'S ALPHA CENTAURI** – *Electronic Arts*

Michael Owen's World League Soccer

Nyilván sokan emlékeznek az idei foci-vb egyik leglátványosabb gól-jára, amelyet az alig 18 éves angol csatár, Michael Owen rúgott Argentínának. A Liverpool támadója most szerződést kötött az Eidos Interactive-val, hogy a cég a World League Soccer sorozatának következő részéhez a nevét adja. A játékos a következőket mondta: *„Szinte az összes eddig megjelent fociprogrammal játszottam, ezek közül a WLS tetszett a legjobban. Örülök, hogy segíthetek a folytatás elkészítésében."* A '99-es változatban az elődhöz képest néhány jelentősebb újítás kapott helyet. A játék már Dolby Pro Logic Surround szabványt használ, de fejlesztettek a mesterséges intelligencián is, sőt, a játékosok új, nagyfelbontású textúrákat kaptak. Ian Livingstone, az Eidos elnöke optimistán nyilatkozott a készülő programról: *„A világ legjobb focistája segítségével a legjobb fociprogramot fogjuk elkészíteni."* A kérdés az, hogy mit szólnak ehhez a FIFA '99 fejlesztői?

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER
EIDOS/SILICON DREAMS
SPORT
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE





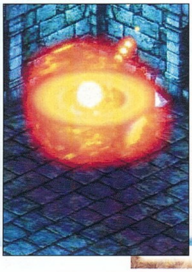
Revenant

Érdekes, hogy a Diablo hatalmas sikere eddig nem sok céget ösztönzött arra, hogy „lekoppintsa" a játékot. Az Eidos gondozásában hamarosan megjelenő Revenant kivitelezésében igen erősen emlékeztet a Blizzard sikerprogramjára. A játék grafikáját (amely egyébként 65000 színben fog pompázni) az ismert kanadai fantasy-rajzoló, Dan Beauvais készítette.

REVENANT
EIDOS/CYNEMATIX
RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE







Warzone 2100

Alig jelent meg a Wargames, máris készül az első klón a Warzone személyében. A program a 21. században játszódik a harmadik világháború után, Észak-Amerika nyugati részén. A real-time stratégiai játék célja Észak-Amerika elfoglalása és rég elfeledett technológiák újrafelfedezése. A texture mapping megoldással megjelenített terep a legújabb kori elvárásoknak megfelelően szabadon forgatható lesz 3D-ben. Akik az egyszemélyes játékot szeretik, azokra három hatalmas hadjárat vár, míg a többiek helyi hálózaton és interneten keresztül gyilkolhatják egymást halomra.

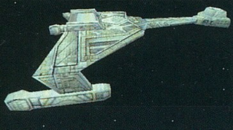
WARZONE 2100
EIDOS/PUMPKIN STUDIOS
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE



Star Trek: The Next Generation Birth of the Federation

A Star Trek játékokból (hasonlóan a Star Wars-hoz) úgy látszik, sohasem elég. Az azonban kellemes meglepetés, hogy nem egy újabb űrszimulátor készül, hanem egy igazi körökre osztott stratégiai játék. A programban a Star Trek univerzumának öt faja közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat, amellyel majd megpróbáljuk a galaxist az uralmunk alá hajtani. Az ilyen játékok íratlan szabályai szerint természetesen minden fajnak megvannak a saját pozitív és negatív tulajdonságai, amelyek döntően befolyásolják a játékmenetet és a követendő taktikát is. A klingonoknak (természetesen) harci bónuszaik lesznek, míg a romulanok a kémkedésben járatosabbak a többieknél.

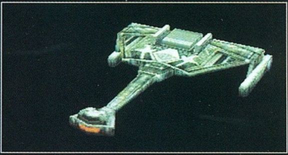




A játékos feladata alapvetően három részből fog állni: alapanyagok beszerzése, illetve előállítása, harc és diplomácia. A rendelkezésre álló erőforrások elosztásával határozhatjuk meg, hogy milyen stratégiát követünk. A négy fő fajon kívül több mint 30 egyéb kisebb csoportosulás népesíti be a galaxist, akikkel vérmérsékletünk függvényében kereskedhetünk vagy akár meg is támadhatjuk őket.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION BIRTH OF THE FEDERATION
MICROPROSE
HAGYOMÁNYOS STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. NOVEMBER

A játékmenet körökre osztott, így leginkább egy társasjátékra emlékeztet, a Star Wars: Supremacyhez hasonlóan.



FALCON 4.0

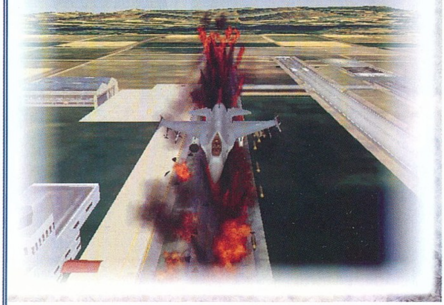
A Falcon sorozat eddigi tagjai talán a legösszetettebb szimulátorok voltak, amelyek valaha megjelentek számítógépre. A sorozat azonban nemcsak erről volt híres, hanem arról is, hogy az aktuális játékhardvert messzemenőkig kihasználta. Ez valószínűleg a 4.0-ás verziónál sem lesz másképp, a készítők ugyanis külön optimalizált kódot készítenek a Pentium II-es processzorok számára. A Falcon 3.0 óta jó néhány év eltelt, az új változatban minden benne lesz, ami a korábbi változatokat sikeressé tette. Mivel a '90-es évek végén járunk, a program csak 3D gyorsítókártyákkal fog elindulni, cserébe ezek minden funkcióját kihasználva, igazán szemet gyönyörködtető grafikai hatásokkal fog kedveskedni nekünk.



Három hadjáraton keresztül a Koreai-félsziget környékén, mintegy 1000000 négyzetkilométer berepülhető területen kell végrehajtanunk a küldetéseket.

Valószínűleg minden szimulátor-rajongó álma valóra válik, amikor végre-valahára megjelenik a program.

FALCON 4.0
MICROPROSE
SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. OKTÓBER



AKTUÁLIS MEGJELENÉSEK

CRIME KILLER	Interplay	SZEPTEMBER 2
TIDES OF WAR	GT Interactive	SZEPTEMBER 4
DUNE 2000	Virgin	SZEPTEMBER 21
GRAND PRIX LEGENDS	Cendant	SZEPTEMBER 21
CREATURES 2	Mindscape	SZEPTEMBER 25
MONTEZUMA'S RETURN	Take 2	SZEPTEMBER 25
MORTAL KOMBAT 4	GT Interactive	SZEPTEMBER 25
NEED FOR SPEED 3	Electronic Arts	SZEPTEMBER 28
MISSING IN ACTION	GT Interactive	OKTÓBER 2
PEOPLE'S GENERAL	Mindscape	OKTÓBER 2
QUAKE 2: GROUND ZERO	Activision	OKTÓBER 2
LULA VIRTUAL BABE	Take 2	OKTÓBER 2
ISRAELI AIR FORCE	Electronic Arts	OKTÓBER 4
KLINGON HONOR GUARD	MicroProse	OKTÓBER 9
EUROPEAN AIR WAR	MicroProse	OKTÓBER 9
APACHE HAVOC	Empire	OKTÓBER 11
SETTLERS 3	Blue Byte	OKTÓBER 12
BALDUR'S GATE	Interplay	OKTÓBER 15
WORMS CLASSIC COLLECTION	MicroProse	OKTÓBER 16
BIO FREAKS	GT Interactive	OKTÓBER 16
COLIN MCREE RALLY	Codemasters	OKTÓBER 24
FALLOUT 2	Interplay	OKTÓBER 30
WESTERN FRONT	Empire	OKTÓBER 30
SIN	Activision	NOVEMBER 6

A listában szereplő dátumok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

BIG AIR

Úgy tűnik, hogy a Test Drive készítői csak olyan játékot tudnak készíteni, amelyben valamilyen formában száguldozni kell. Igaz, a Big Airben ez olyan formában történik, amilyen még nem volt PC-n; ez pedig a snowboard! Ez a sportág egyre népszerűbb lesz, amit az is bizonyít, hogy a legutóbbi téli olimpián már hivatalos versenyszámként is szerepelt. Az már más lapra tartozik, hogy a snowboardosok gyengébb pillanataikban nem éppen az olimpiai eszmék szerint viselkedtek, ugyanis szétverték a szállodájukat, egyiküknél pedig kábítószert is találtak. De mit lehet tenni, ez egy extrém sport, ehhez mérten extrém figurákkal. (Elég volt végignézni a snowboard-döntőt és lehetett látni, hogy milyen fazonokból áll a mezőny...☺). Visszatérve a játékra: a programban négyféle versenymódra lesz lehetőségünk, ezek a következők: Bordercross, Halfpipe, Freestyle és a Big Air, ami leginkább a síelők lesiklásához hasonlít, de a pályán még akadályok is el vannak helyezve, hogy a szerencsétlen kezdő minél nagyobbat essen. A program grafikája a legújabb 3D gyorsítók támogatását élvezi, zenéje pedig keveréke lesz a punknak és a skának; ez is elősegíti majd azt, hogy kellőn extrém hangulatban legyünk játék közben.

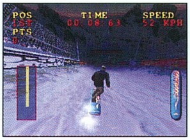




BIG AIR
ELECTRONIC ARTS/ACCOLADE
ARCADE/SPORT
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. ŐSZ







ÜZLETI HÍREK

A 3Dfx harmadik negyedévi bevételei előzetes spekulációk szerint el fog maradni az elvárttól. A cég részvényeinek ára 2 dollárt esett, ez 20 százalékos csökkenést jelent.

A Hasbro Inc. bejelentette, hogy megvásárolta a MicroProse részvényeinek nagy részét.

Az Intel csökkentette processzorai árát: a Pentium II 400 18 százalékkal, a Pentium II 350 29 százalékkal, a Pentium 266 pedig 34 százalékkal lett olcsóbb. A P II 450-es csúcsmodell ára viszont nem változott, maradt 699 dollár (legalább 1000 darab vásárlása esetén).

Az Eidos tovább terjeszkedik! Legutoljára a Crystal Dynamics nevű céget, a Pandemonium c. játék készítőjét vásárolta meg, potom 47,5 millió dollárért.

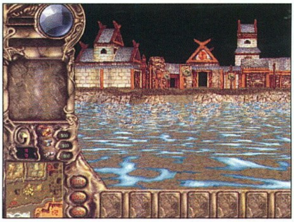
Az EA Sports bejelentette, hogy következő golfjátékukat Tiger Woods, a leghíresebb amerikai golfozó neve fogja fémjelezni. A hír hallatán 25 százalékot emelkedtek az EA-részvények árai a tőzsdén...

Az IBM, a Hewlett–Packard és a Compaq úgy döntött, hogy a PCI busz sebessége nem elég korunk megnövekedett igényeinek. Új szabványt kívánnak bevezetni, a PCI-X-et, aminek a maximális buszsebessége 133 MHz, buszszélessége 64 bit, átviteli sebessége pedig elérheti az 1 GByte-ot másodpercenként.

A LucasArts megegyezett az Activisionnel, hogy ők fogják a cég játékait terjeszteni Amerikán kívül. A Virgin a Westwood után újabb „nagyágyútól" volt kénytelen megválni.

Az Electronic Arts 122,5 millió dollárt fizetett a Virginnek a Westwoodért!

Tribal Lore



Igazi nagy durranásnak ígérkezik a Gremlin legújabb real-time fantasy stratégiai játéka. A Tribal Lore a kelta, viking és nomád legendák világába röpít el minket, és leginkább a Powermonger, a Myth és a Warcraft keverékének tűnik. A 3D-s környezetben játszódó játékban négy törzs harcol egymás ellen, mindegyik másfajta tulajdonsággal és harcmodorral rendelkezik. Nekünk az egyik népet kiválasztva kell titkos szövetségek és véres harcok árán kiirtanunk a másik hármat. A mágia segítségével még az ellenfél folyóit is kiszáríthatjuk vagy falvaikra rászabadíthatjuk a pestist. Míg parasztjaink kitermelik az épületekhez szükséges nyersanyagokat – akár az ellenfél elfoglalt épületeit lebontva –, katonáinkat kiképezve változatos harcmodorral támadhatunk az ellenre. Katonáinkat a Warcraft-szerű játékokhoz hasonlóan különféle épületekben „termelhetjük", mégis jóval egyedibb tulajdonságokkal rendelkeznek majd.

Megszabhatjuk, hogy embereink halált megvető bátorsággal lerohanják az ellenséget, vagy inkább, defenzív taktikát választva, túlerő esetén visszavonuljanak. Nagyban megkülönbözteti a játékot az átlagos real-time stratégiáktól, hogy katonáink, parasztjaink egyedi tulajdonságokkal és képességekkel rendelkeznek. A készítők nagy figyelmet szenteltek az emberek mozgatásának is, a motion capture technológia segítségével minden mozdulatuk sokkal élethűbb lett, mint például a Myth egységeinek.

TRIBAL LORE
GREMLIN INTERACTIVE
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. KARÁCSONY

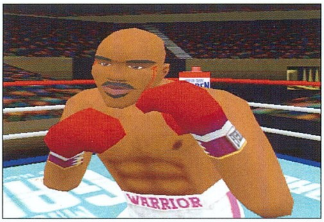


Knockout Kings

Néhány elvetélt próbálkozástól eltekintve eddig még nem volt igazán jó bokszprogram számítógépre. Az Electronic Arts gondolt egy nagyot és úgy döntött, megpróbálkozik egy jó kis „ökölvívás-szimulátorral". A programba 38 híres bokszoló került; többek között megmérkőzhetünk majd Muhammad Alival, Evander Holyfielddel vagy Sugar Ray Leonarddal is. Az EA Sports többi játékához hasonlóan, itt is rengeteg statisztikája van egy-egy versenyzőnek, ezek határozzák meg, hogyan viselkedik a ringben. A bokszoló stílusa, súlya, ereje, magassága, gyorsasága és állóképessége mind-mind befolyásolja, hogy miként verekszik. A játékban pehely-, közép- és nehézsúlyban versenyezhetünk, célunk pedig a világbajnoki cím elérése.

Az EA Sports más játékaihoz hasonlóan a Knockout Kingsben is a motion capture technológiával kelnek életre a versenyzők.

KNOCKOUT KINGS
ELECTRONIC ARTS/EA SPORTS
SPORT
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. ŐSZ





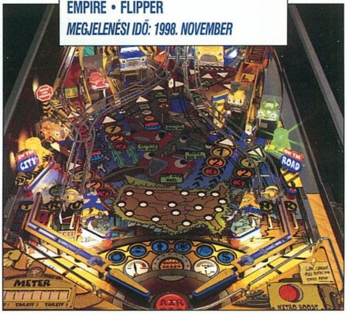


Big Race USA

A flipperek rajongói egy újabb darabbal gazdagíthatják majd kollekciójukat. A Big Race USA a Pro Pinball sorozat tagja, és úgy néz ki, elődeihez hasonló minőségre számíthatunk. A novemberben megjelenő játék témaként ezúttal az USA különböző nagyvárosait használja fel. Szokás szerint ezúttal is sok animáció lesz benne, ami azonban érdekesség, hogy az asztal tulajdonságait szinte bárhogy paraméterezhetjük: megadhatjuk a dőlésszöget, a flipper rugójának erejét, az asztal korát stb. Hogy ez mennyire fogja befolyásolni a játékmenetet, azt csak novemberben tapasztalhatják ki a stílus szerelmesei.



PRO PINBALL: BIG RACE USA
EMPIRE • FLIPPER
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. NOVEMBER



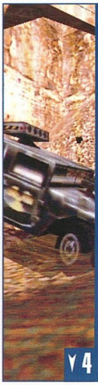
Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján hónapról-hónapra változik.
Szavazataitokat várjuk a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.


▲1 DIABLO 2 - KALAND, CENDANT, (ZED. 98/3,4,7)


▲2 CARMAGEDDON 2 - AKCIÓ, SCI, (ZED. 98/1,7,10)


▼3 TIBERIAN SUN - STRATÉGIA, VIRGIN, (ZED. 98/4,7)


▼4 DUKE NUKEM 4EVER - AKCIÓ, GT, (ZED. 98/7)


5 TOMB RAIDER 3 - AKCIÓ, EIDOS, (ZED. 98/7, 8, 10)


◆6 DUNGEON KEEPER 2 - STRATÉGIA, EA, (ZED. 98/7,8, 10)


▲7 AGE OF EMPIRES 2 - STRATÉGIA, MICROSOFT, (ZED. 98/7)


8 GRIM FANDANGO - KALAND, LUCASARTS, (ZED. 98/10)

Trans Am Racing '68-'72

A agy divatba jöttek mostanában a régi korok autóversenyeit feldolgozó programok. A Grand Prix Legends után ismét egy klasszikus versenysorozatot próbálhatunk ki, az SCCA Trans Am Championshipet 1968-tól 1972-ig. A versenysorozatot 1966-ban alapították 8 hengeres szériaautók számára. A játékban szereplő autók mind-mind olyan klasszikus járművek, amelyek részt vettek a versenyeken, és már a puszta nevük hallatán minden sportkocsirajongó megremeg: Ford Mustang, Chevrolet Camaro, AMC Javelin, Plymouth Barracuda, Mercury Cougar, Pontiac Firebird, és persze a híres Trans Am. A programban szereplő 13 pálya olyan eredeti versenypályák alapján készült, amelyek szerepeltek a '68–'72-es szezonokban. A készítők szerint ami igazán meg fogja különböztetni a játékot a többi autós programtól, az lesz, hogy a Trans Am Racingben igazán össze lehet törni a kocsit. Nem előre letárolt ütközések lesznek, a fizikai hatásokért felelős programrész mindent menet közben számol, emiatt minden karambol más és más lesz. Elhihetjük, hogy a fejlesztők nagyon értenek ehhez, hiszen előző munkájuk egy baleset-rekonstruáló szoftver fejlesztése volt!







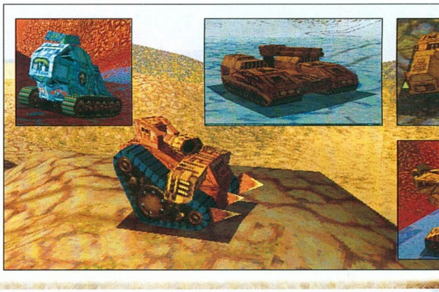
TRANS AM RACING '68-'72
GT INTERACTIVE
AUTÓS
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. OKTÓBER 25.



Wild Metal Country

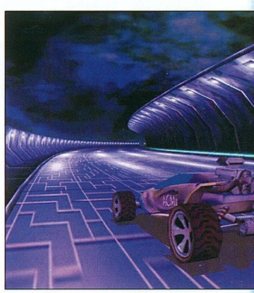
A DMA Design a sok bohókás lemming után ezúttal valami egész mással rukkolt elő: legújabb játékuk egy futurisztikus tankos shoot'em up lesz. Hatalmas területeket bejárva, a terepviszonyokat kihasználva kell majd tankunkat irányítva szétlőnünk ellenfeleinket. A valódi lassú tankokkal ellentétben, a mi járműveink jóval dinamikusabban viselkednek: néhány tankfajta annyira agilis, hogy akár ugrálhatunk (!) is velük. A játék egy vadonatúj engine-t, a 3DMA-t használja, amely segítségével a környezet és a modellek rendkívül valósághűek lesznek. A tankok mozgását állatok viselkedése alapján mintázták, tehát pl. a Bika lassú, de jól felfegyverzett tank lesz, a kisebb tankok pedig szétrohannak, ha megtámadják őket. A játék elég extrémnek tűnik, de akik szeretik a furcsa lövöldözős játékokat, azok biztos élvezni fogják.

WILD METAL COUNTRY
GREMLIN/DMA DESIGN
SHOOT'EM UP
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. KARÁCSONY



Thrust, Twist 'n Turn

A Thrust, Twist 'n Turn egy igazi futurisztikus autóverseny lesz, amelyben teljes 3D-s pályákon száguldozhatunk körbe-körbe. Többek között hurkok, ugratók és iszonyatos emelkedők nehezítik a dolgunkat. A készítők ötlete az volt, hogy a játék pályái durvábbak legyenek bármelyik, már létező hullámvasútnál. Ebből következik, hogy senki se számítson szimulátorszerű játékmenetre, a program erősen arcade jellegű lesz. A játékos célja természetesen az, hogy a nyolc futamból álló bajnokságon az első három között legyen a végelszámolásnál. A választott nehézségi szinttől és helyezésünktől függően ilyenkor különböző titkos autókat és pályákat kapunk jutalmul. A választható járműveken láthatóak a sérülések is, ezeket minden pálya elején a nyert pénzből kijavíthatjuk!



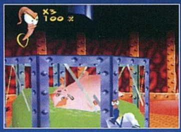
THRUST, TWIST 'N TURN
TAKE 2 INTERACTIVE
AUTÓS
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. OKTÓBER

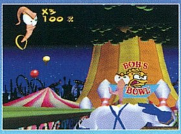
Earthworm Jim 3D



Minden idők legnépszerűbb számítógépes kukaca (mondjuk az e-mail címek kukacain kívül eddig nem sok volt...) ezúttal 3 dimenzióban pompázik, hogy mindenkit meghódítson megnyerő külsejével. Jim egy akciófilm forgatása közben elvesztette emlékezetét, és saját elméjébe zárva kénytelen hat különböző világ tengernyi pályáján keresztül saját agytekervényeit összeszedni, hogy visszatérjen a valóságba. A roppant elmés történet mögött egy Croc-szerű játékra számíthatunk, hatalmas, zöld fejű Elvis-imitátorokkal, „diszkózombikkal" és persze repülő tehenekkel.





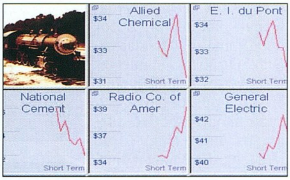




EARTHWORM JIM 3D
INTERPLAY
3D AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. OKTÓBER

Wall Street Tycoon

Nyilván sokan szerették volna kipróbálni szerencséjüket a tőzsdén, de nem volt meg hozzá a kellő alaptőkéjük. Az Interactive Magic jóvoltából hamarosan mindenki kipróbálhatja, hogy milyen tőzsdecápa válna belőle. A játék érdekessége, hogy nem kitalált cégek és történések szerepelnek benne, hanem valós események. Kipróbálhatjuk, milyen gazdagok lennénk ma, ha 1960-ban felvásároljuk a McDonald's összes részvényét, esetleg miként éltük volna túl a hetvenes évek olajválságát. A történelmi küldetések mellett a játék az interneten keresztül is játszható lesz, méghozzá valós részvényekkel és aktuális árfolyamokkal. A játék amerikai változata a new yorki, az angol pedig a londoni tőzsdei adatok alapján készül.



WALL STREET TYCOON
INTERACTIVE MAGIC
GAZDASÁGI SZIMULÁCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. JANUÁR

TOP LISTA

Játék-toplistánkat ezúttal két részre osztottuk. Első listánk a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természetesen a ZED) játékmagazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve. Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf. 27 címre vagy e-mailen pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓI LISTA

	JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1. (új)	STARCRAFT	STRATÉGIA	CENDANT	98/2,4,5,6
2. (új)	COMMANDOS	STRATÉGIA	EIDOS	98/5,8
3. (új)	UNREAL	AKCIÓ	GT	98/2,3,6,9
4. (új)	HEART OF DARKNESS	AKCIÓ	INFOGRAMES	98/2,9
5. (új)	FINAL FANTASY 7	KALAND	EIDOS	98/3,5,9
6. (új)	WORLD CUP 98	SPORT	EA	98/5,6
7. (új)	X-FILES	KALAND	EA	98/8,9
8. (új)	QUAKE 2	AKCIÓ	ACTIVISION	98/1,2
9. (új)	MIGHT AND MAGIC 6	KALAND	NEW WORLD	98/2,4,6,7
10. (új)	JANE'S F15	SZIMULÁTOR	EA	98/4,5,7

JÁTÉKMAGAZINOK LISTÁJA

	JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1. (2)	FINAL FANTASY 7	KALAND	EIDOS	98/3,5,9
2. (8)	CONFLICT: FREESPACE	SZIMULÁTOR	INTERPLAY	98/1,4,8
3. (9)	COMMANDOS	STRATÉGIA	EIDOS	98/5,8
4. (7)	MECHCOMMANDER	STRATÉGIA	MICROPROSE	98/3,5,7,8
5. (új)	X-FILES	KALAND	EA	98/8,9
6. (új)	WARGAMES	STRATÉGIA	EA	98/8
7. (új)	DEATHTRAP DUNGEON	AKCIÓ	EIDOS	98/3,9,10
8. (új)	SWAT 2	STRATÉGIA	SIERRA	98/9
9. (új)	QUAKE 2: THE RECKONING	AKCIÓ	ACTIVISION	98/8
10. (új)	MIGHT AND MAGIC 6	KALAND	NEW WORLD	98/2,4,6,7

OUTCAST





Rendkívül látványos akció-kalandnak néz ki a francia fejlesztők által készített Outcast. A történet furcsa, Luc Bessont idéző sci-fi: mentsük meg a világot egy ex-Navy Seals tiszttel, mielőtt egy fekete lyuk mindent beszippant. Kalandjaik során hősünkkel egy idegen bolygó sivatagos felszínén kell bolyonganunk, szerencsére ebben segítségünkre lesz furcsa kétlábú hátasállatunk, amely leginkább Luke Skywalker „paripájára" hasonlít a Birodalom visszavágból. A grafikai megvalósítás csakugyan gyönyörű: tengernyi 3D-s effekt (ilyen szép víztükröződés effektet még nem láthattunk) és profi animáció.

OUTCAST
INFOGRAMES
3D AKCIÓ/KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. DECEMBER







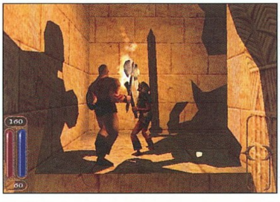


BLADE

Egy dark fantasy stílusú RPG akciójáték lesz a Blade, amelyet 3rd vagy 1st person perspektívából is irányíthatunk. Az akció kifejezetten durva lesz, így a játékot nem a galamblelkű játékosoknak ajánlják a készítők. Ellenfeleink között lesznek lovagok, ostoba, vérszomjas trollok, orkok, minotauruszok, nagydarab sárkányok, akik mind aszerint fognak viselkedni, hogy milyen tulajdonságaik vannak. A harcok során a megölt ellenfél fegyvereit felvehetjük, és persze használhatjuk is. A játék 19 pályáját bármilyen sorrendben végigvihetjük, így a játékmenet nem annyira kötött, mint azt megszokhattuk hasonló akció-kalandjátékokban. A játék elején négyfajta karakter közül választhatunk, természetesen mindegyikük egyedi tulajdonságokkal rendelkezik. A Gremlin többi új programjához hasonlóan ennek a játéknak a szereplőit is motion capture technológiával mozgatják. Természetesen az élvezhető grafikához a 3Dfx kártya elengedhetetlen lesz.

BLADE
GREMLIN INTERACTIVE
RPG/AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. FEBRUÁR











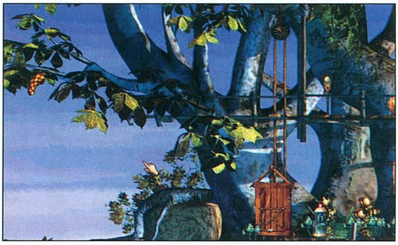
Shadow Company



A Shadow Company leginkább a Commandosra fog hasonlítani: embereinkkel 2014-ben kell különböző küldetéseket végrehajtanunk egy afrikai diktátor hatalmának megdöntése érdekében. Embereink nemcsak jellegtelen bakák, jellemvonásaik és képességeik mind egyéniek lesznek, így sokkal jobban bele tudjuk majd élni magunkat a játékba, és jobban is féltjük őket. Rengeteg speciális fegyvert és járművet tudnak majd irányítani (jetski, motorbicikli, sí, tank, hajó stb.) – a játékmenet a James Bond-filmek akciójeleneteire fog hasonlítani: például ügynökünkkel búvárruhában a vízből kilépve elvágjuk a cigarettázó katona torkát, majd a mellette lévő M1-es tankba beszállva tudunk bejutni a katonai táborba és likvidálni a gyanútlan ellenséget, ezután helikopterre kapaszkodva meglépni. Ami első pillantásra megragadja az embert, az a Myth-szerű 3D-s grafika, amely sokkal látványosabb és áttekinthetőbb, mint a Commandos-ban. Az épületek, a járművek és az egységek is 3D-sek lesznek, és a Myth-hez hasonlóan a képernyőt bármilyen irányba forgathatjuk, zoomolhatjuk. Ha a küldetések és a történet is kellően izgalmasak, érdekesek lesznek, akkor a Shadow Company igazi sikerprogram lehet.



SHADOW COMPANY
INTERACTIVE MAGIC
3D AKCIÓ/STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE







Creatures 2

Akik kedvelik a furcsa, ám annál eredetibb játékokat, azok biztosan emlékeznek a Cretaturesre, ahol mesterséges életet kellett létrehoznunk, majd táplálnunk és nevelnünk. A cél a második részben is ugyanaz, azonban ezúttal a játék sokkal emberközelibb, könnyebben irányítható és élvezhetőbb lesz a fejlesztők szerint. Virtuális állatkáink életrevalósága és viselkedése attól függ, mire tanítjuk meg őket. Például, ha nem tudják, hogyan szerezzenek táplálékot, egy idő után kipusztulnak, és tulajdonságaik (buták-okosak, agresszívek-békések) is attól függnek majd, hogy mire tanítjuk őket. A készítők a játék mesterséges intelligenciájára a legbüszkébbek, szerintük ez a legprofibb, amit stratégiai játékban valaha készítettek. A legjobban arra kell vigyáznunk, hogy ne szeressünk bele túlságosan majd a lényeinkbe…

CREATURES 2
MINDSCAPE
STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. OKTÓBER







TOCA 2

A közelmúlt egyik legnagyobb meglepetése volt a Codemasters angol túraautó szimulátora, a TOCA. A készítők már teljes erővel dolgoznak a folytatáson, amely többek között grafikai engine-jében fog különbözni az első résztől. Szerencsére az újdonságok nem merülnek ki ennyiben, a folytatás kétszer annyi pályát fog tartalmazni, mint elődje! A készítők két olyan hibát is kijavítottak, amelyekre a játékosok hívták fel a figyelmüket. Az első az, hogy autónk sérüléseinek nem volt semmiféle hatása a kormányozhatóságra. Most már egy erőteljes ütközés után örülhetünk, ha el tudunk lavírozni valahogy a boxutcáig, amely – az első résszel ellentétben – már lesz a pályán. A mesterséges intelligencián is fejlesztettek; a gép által irányított autók még agresszívebben viselkednek majd. A készítők nem bíznak semmit a véletlenre, mert a játék kialakításával azt a tervezőt bízták meg, aki a PSX-en igen népszerű Colin McRae Rally szülőatyja volt.





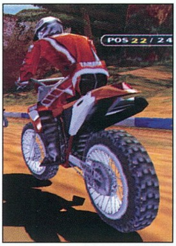


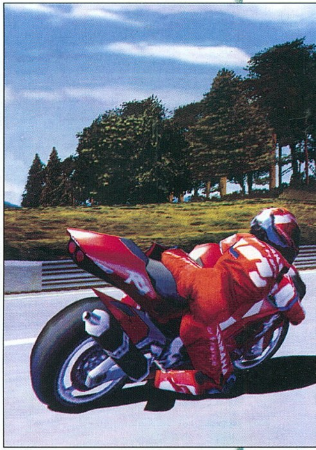
TOCA 2
CODEMASTERS
AUTÓS
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. NOVEMBER

Motoracer 2



A Motoracer volt talán az első játék, amely a 3D kártyák lehetőségeit kihasználva az igazi száguldás (és hatalmas esések) élményét hozta el a számítógépekre. A hamarosan megjelenő folytatás is követi ezeket a hagyományokat, de érdekes, hogy míg az első részben csak Direct3D támogatás volt, a Motoracer 2-ben már több gyorsítókártya natív használata is helyet kap. Új időjárási effektek is bekerülnek a programba, ilyen az eső és a hó. Azonban a legnagyobb újítást a beépített pályaszerkesztő jelenti, amelynek segítségével mindenki olyan gyilkos szinteket tervezhet magának (és persze a mit sem sejtő haveroknak), melyeken nem lehet úgy végigmenni, hogy szerencsétlen motorosunknak maradjon egy ép csontja. Az első részhez hasonlóan lesz arcade és szimulátor mód is.

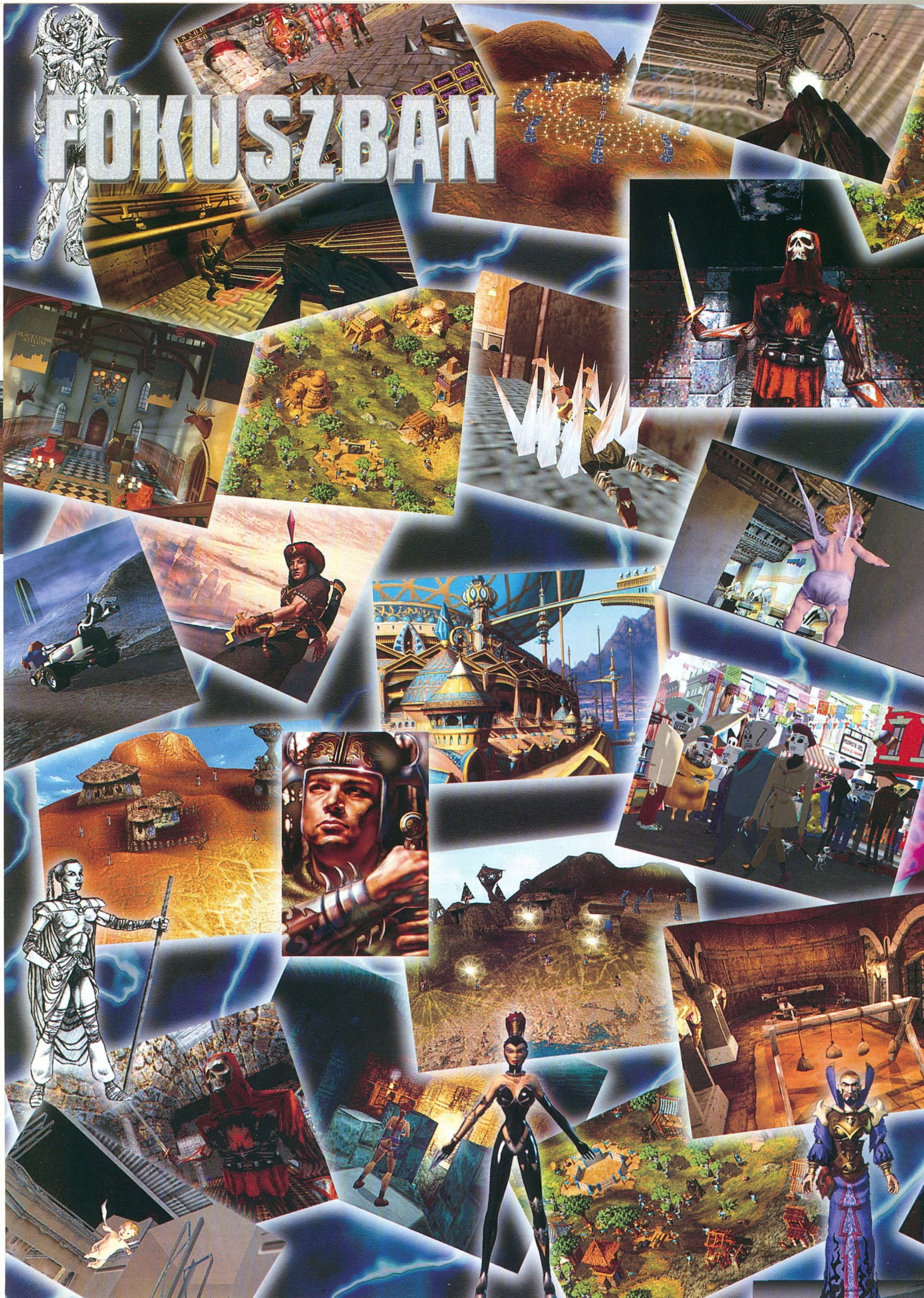




MOTORACER 2
ELECTRONIC ARTS/DELPHINE
MOTOROS
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. ŐSZ

...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN

- A Westwood egy 3rd person akciójátékon dolgozik, amely a *Command & Conquer: Commando* címet kapta, ebből is látszik, hogy a cég még egy bőrt szeretne lehúzni a sikeres sorozatról.
- A Looking Glass bejelentette, hogy készül a *System Shock* második része!
- Az előzetes hírekkel ellentétben talán mégis sikerül az Ion Stormnak befejeznie a *Daikatanát* karácsonyra. A cég ezután következő játékának egyelőre csak a címét lehet tudni: *Deus X*.
- Továbbra is az Unreal engine a legnépszerűbb a 3D játékok készítőinek körében. Ezt bizonyítja az is, hogy a *Dark Forces 3: Jedi Master* és *Jazz Jackrabbit 3D* is ezt a „motort" fogja használni.
- A MicroProse feljelentette az Activisiont a készülő *Civilization: Call of Power* miatt, mondván, a név kizárólagos használata őket illeti meg.
- Talán a Fear Factory dalai szerepelnek a legsűrűbben a számítógépes játékokban. A *Carmageddon II* után a *Messiah* készítői is úgy döntöttek, hogy ezzel a bandával íratják a zenét.
- Az Eidos a Psygnosis részvényeinek intenzív felvásárlásába kezdett...


FOKUSZBAN

ECTS 98



Ami néhány évvel ezelőtt csupán néhány megszállott elfoglaltsága volt, az mára egy új szórakozási formává nőtte ki magát. Mozi, buli, multiplayer parti – mind esti programok, és lassan már az utolsó sem lóg ki annyira a sorból. A számok legalábbis ezt támasztják alá, hiszen az eladási eredmények alapján a számítógépes játékpiac mérete alig egy év alatt megduplázódott, és a növekedés üteme továbbra is töretlen. Ennek ismeretében nem meglepő, hogy minden év szeptemberében Londonra figyel a számítógépes világ, itt rendezik ugyanis Európa legnagyobb számítógépes játékkiállítását, a European Computer Trade Show-t – közismertebb nevén az ECTS-t. A várakozás és az érdeklődés idén is óriási volt, közel 40 országból érkeztek kiállítók és látogatók az eseményre. Európa első számú játékkiállításáról közel húsz oldalon számolunk be. Összefoglalónkban inkább olyan játékokat emeltünk ki, amelyekről korábban még nem, vagy csak nagyon keveset olvashattatok. Reméljük, mindenki talál majd kedvére való érdekességet!

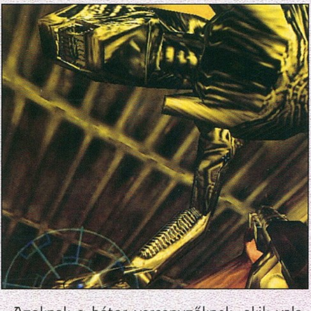
Akció · 1st person shooter

A real-time stratégiák mellett ez most a legdivatosabb, legintenzívebben fejlődő, mégis legsablonosabb kategória. Hogy miért? A 3D-t és a multiplayer/internet forradalmat mintha csak erre a stílusra találták volna ki (ez valószínűleg fedi is valamennyire a valóságot, lévén a multiplayer játékok történelmének egyik legfontosabb neve a Quake). Bár még nincsenek a játékiparnak a szórakoztatóelektronika más területeihez fogható nagyságú legendái, a létező legnagyobb nevek dolgoznak 1st person shootereken (id soft, 3D Realms, Romero, Carmack, Wilbur...). Minden adott tehát a késhegyre menő küzdelemhez a kiadók között. Különösen, hogy az Unreal alaposan felkavarta a piac állónak amúgy sem nevezhető vizeit... A legfontosabb kérdés manapság a stílusban: a technikai tökéletesség vagy a hangulat a fontosabb egy játékban? A trónkövetelők közül technikailag a Prey és a Prax Wars ígéri a legtöbbet, míg hangulatilag a Daikatana és a Duke Nukem Forever. Kérdés, melyik ér többet a piac szemében... és hogy az ősszel, még a nagy karácsonyi dömping előtt megjelenő Half-Life és Sin mennyire borítja fel az erőviszonyokat. Adja magát a megoldás, hogy egy játékban találkozzon a tökéletes technika és hangulat. Ez a Doomon és a Quake-en kívül még senkinek sem sikerült...

Aliens vs. Predator

Mi lesz abból, ha a filmtörténet két legnagyobb pusztítóját összeeresztik egy játék keretein belül? Hát persze, hogy még nagyobb öldöklés. Azoknak, akik már régebb óta figyelemmel kísérik a játékpiac alakulását, már ismerős lehet az Aliens vs. Predator név. Hogy hol is találkozhattunk vele? Az Atari konzol-próbálkozásának, a Jaguarnak volt az egyik megjelent játéka. A PC-s verzió ennek a játéknak a nem hivatalos folytatása lesz.

Az események egy távoli bolygón lévő katonai bázison bonyolódnak, ahol titkos biológiai kísérleteket hajtanak végre, de valami igen balul sül el. Egy csapat alien elszökik és tombolni kezd a bázison. Itt kapcsolódunk be a játékba, amelyben három szereplő közül választhatunk. Játszhatunk aliennel, predatorral és a galaxis legnagyobb ragadozójával, az emberrel is. A játékmenet és a történet minden szereplőnél más és más lesz. Ha az alient választjuk, savat köphetünk ellenségeinkre és borzasztó sebességgel rohangálhatunk fel s alá. Célunk ilyenkor természetesen a bázisról való kiszabadulás lesz. Ha predatorral játszunk, akkor feladatunk ennél kicsit összetettebb: bebörtönzött fajtársainkat kell kiszabadítanunk (esetleg megbosszulnunk halálukat). Infravörös látás és a filmekből jól megismert láthatatlanság lesz segítségünkre a harcban.



Azoknak a bátor versenyzőknek, akik valamilyen ismeretlen oknál fogva a tengerészgyalogost választják, nem lesz más céljuk, mint a túlélés. Feladatunk megúszni azt, hogy végtagjainkat egyesével kitépkedjék a helyükről, hogy szembeköpjenek savval vagy darabokra lőjenek valami hatalmas fegyverrel. Ez a rossz hír. A jó hír az, hogy az embernek áll a rendelkezésére a legtöbb pusztító fegyver: shotgun, plazmavető vagy az, ami valószínűleg mindenki kedvence lesz, a lángszóró!

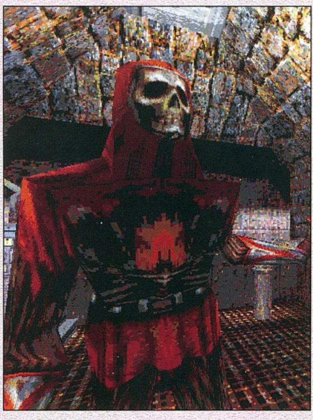
Egyszóval gigászi pusztításra számíthat az, aki majd kipróbálja a végleges játékot.

ALIENS VS. PREDATOR
EA/FOX INTERACTIVE
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. NOVEMBER



Thief: The Dark Project

A Thief egy olyan 1st person shooter lesz, amely alapjaiban különbözni fog a kategória eddigi sztárjairól. A játék főszereplője ugyanis nem egy állig felfegyverzett katona lesz, hanem egy tolvaj, aki sokkal jobban ért a rejtőzködéshez és a lopakodáshoz, mint az öldökléshez.



A Thief lesz az első program, amely a kiadó Dark engine-jét fogja használni, ami a készítők szerint egy igen flexibilis motor, jóval változatosabb helyszíneket lehet vele készíteni, mint amilyeneket a többi játék használ. Ezt bizonyítja az is, hogy a játékban szereplő összes tárgy a valós fizika törvényeinek fog engedelmeskedni. A gyúlékony anyagok hamar lángra kapnak, a nagyobb tárgyaknak pedig súlyuk lesz, így használhatók lesznek például ajtók eltorlaszolására, vagy alkalmi fegyverként is bevethetjük őket. Ismerve a cég korábbi akció/RPG játékait (Ultima Underworld I és II, System Shock), szinte biztosra vehető, hogy a Thief is sokáig fog a toplisták élén állni.

THIEF: THE DARK PROJECT
EIDOS/LOOKING GLASS STUDIOS
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. NOVEMBER

Akció · 3rd person shooter

A stílus „szülőanyja", a Tomb Raider újszerű megvalósításával, az akció- és kalandelemek zseniális keverésével, és nem utolsósorban gigászi reklámkampányával igazi iskolát teremtett. A követők közül mindenki minden eszközt bevet Lara legyőzésére (talán a multiplayer játék az egyetlen, amit még nem sikerült beleerőltetni a stílusba...): technikai fejlődés és a stílusok keverése (Heretic 2, Drakan), ismert név (Indy, 5th Element), a játéktörténelmi legenda (Prince of Persia 3D), humor (Earthworm Jim 3D, Space Bunnies Must Die). Hiába a nagy igyekezet, úgy néz ki, a trónfosztás nem fog sikerülni (az aránylag gyengébbre sikerült második rész által feldobott labda ellenére sem). Jön ugyanis a TR3 Lara legújabb kalandjaival, majd jövő nyáron a mozifilm – ezt nehéz lesz túlszárnyalni még egy Heretic 2-nek vagy egy Indynek is, annak ellenére, hogy technikailag még bőven van hová fejlődnie stílusnak (példának okáért igazán jó kameramozgatást még egyetlen 3rd person shooterben sem láthattunk).

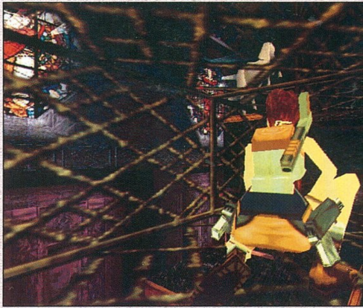
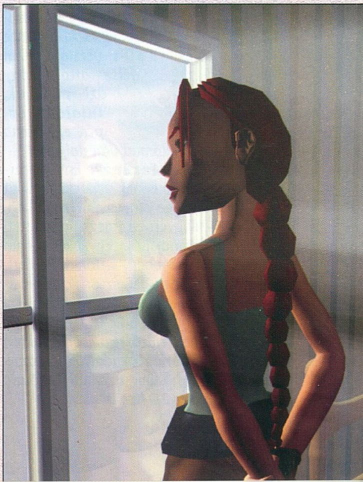
Tomb Raider III

Larából soha sem elég! Legalábbis az Eidos/Core Design páros szerint, akik az „addig üssük a vasat, amíg meleg!" felkiáltással igyekeznek minél több pénzt kisajtolni Miss Croftból. Köztudomású, hogy az első rész az újdonsága, a második pedig a hatalmas felhajtás és reklámkampány miatt lett igazán nagy siker. A készítők is érezték, hogy a Tomb Raider II-vel nem volt minden rendben, ezért igen sok időt fordítottak annak feltárására, hogy a játékosok mit is szeretnének látni a harmadik részben. Az egyik legfontosabb újítást a játékosok nem is fogják észrevenni, hiszen a módosított pályaszerkesztő csak a készítők munkáját könnyítette jelentősen; valószínűleg emiatt sikerül a Core Designnak tartania a karácsonyi határidőt. A játéktechnikai újítások között első helyen szerepel a grafikai engine megváltoztatása, mely korunk divatját követve már színes fényhatásokat használ. A játékmenet nem sokat változott. Lara, egyfajta „női Indiana Jones"-ként különböző régiségek után kutat, miközben rengeteg rosszfiúval kell leszámolnia. A harmadik rész is a világ különböző részein játszódik, szám szerint ötön, az viszont újdonság, hogy a játékos a középső három epizódot olyan sorrendben teljesíti, amilyenben akarja. A már említett három pálya nehézsége annak függvényében változik, hogy hányadikként próbáljuk meg átküzdeni magunkat rajta.

TOMB RAIDER III
EIDOS/CORE DESIGN
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 KARÁCSONY

A történet Indiában kezdődik, ahol Lara egy titokzatos kő után kutat. Miután ezt megszerezte, rájön, hogy még három ilyen kő van a világon. A következő három helyszín az, amelyet tetszőleges sorrendben teljesíthetünk: egy kis csendes-óceáni sziget, London és az USA kormányának szupertitkos Area 51-es bázisa a nevadai sivatag közepén. Miután Lara mindhárom helyszínt teljesítette, következhet a végső konfrontáció a főellenséggel, Dr. Willardddal nem máshol, mint a Déli-Sarkon. Érdekes, hogy a készítők túl könnyűnek találták a második részt amiatt, hogy bárhol ki lehetett menteni a játékállást. A harmadik részben ez már nem így lesz, játék közben Lara „save-kristályokat" találhat, amelyeket arra használhat, hogy elmentse az állást.

Lara természetesen minden egyes világban más és más ruházatban fog megjelenni előttünk, sőt újabb járművek várják hősnőnket (az egyik pályán pl. egy csillében kell iszonyatos sebességgel száguldania). A rajongók számára minden bizonnyal remek játék lesz a Tomb Raider III, kérdés azonban az, hogy akik a második részben csalódtak Croft kisasszonyban, azokat sikerül-e visszahódítani a játéknak.


Prince of Persia 3D

A Herceg, a híres Prince of Persia hőse végre visszatért, ezúttal a kor követelményeinek megfelelően három dimenzióban, Lara Croft babérjaira törve. A játék története megint a mesés keleti világban játszódik. A derék arisztokrata alig pihente ki fáradalmait az előző kalandból, amikor újabb csapda leselkedik rá: ezúttal egy szultán gnóm fia vetette ki hálóját kedvesére, ráadásul hősünket is börtönbe veti. Így hát nincs más választásunk, mint a Herceg bőrébe bújva újra útra kelnünk, és több mint harmincféle ellenféllel megküzdve, 15 pályán keresztül kedvesünk elrablói nyomába erednünk. A játék pályái nagyban fognak hasonlítani az előző részéhez – csak persze sokkal szebb a kivitelezés: itt is találunk majd arab utcákat, barlangokat, sivatagokat, de lesznek misztikusabb pályák is, például lebegő városok. A játék mesés hangulatával és gyönyörű grafikájával fog kiemelkedni a sok készülő Tomb Raider-klón közül, s erről beszéljen inkább Jordan Mechner, a játék készítője.







ZED: *Sokan tartják azt a Tomb Raider-ről, hogy tulajdonképpen egy Prince of Persia jellegű játék, 3D-ben megvalósítva. Most, hogy hamarosan elkészül a Prince 3D-s verziója, nem félsz attól, hogy azt mondják, tulajdonképpen egy Tomb Raider-klónnal van dolgunk?*

Jordan Mechner: Én úgy érzem, hogy ennek a játéknak saját személyisége van, egyéni hangulata, amely alapvetően megkülönbözteti Miss Croft kalandjaitól. Egyébként nem szeretem különösebben a Tomb Raidert, mert túl hosszúnak, fárasztónak és unalmasnak találtam, kedvencem továbbra is a Super Mario Nintendo 64-re.

ZED: *A Prince előző részeiben gyakran találkoztunk váratlan akadályokkal, amelyekbe ütközve hősünk azonnal meghalt. Lesz ilyen a Prince 3D-ben is?*

Jordan: Igen, a játék jellegében sokban fog hasonlítani az előző részekre, bár a 3D-s megjelenítés nagy segítségünkre volt abban, hogy változatosabbá tegyük a játékot. Persze lesznek váratlan, gyilkos akadályok is, amelyek hősünk számára végzetesek lehetnek.

ZED: *Larával igen sokféle mozgást végezhettünk. Mi a helyzet a herceggel? Neki milyen a repertoárja?*

Jordan: A főhős nem fog szégyent vallani Lara mellett. Persze ugyanúgy tud majd rohanni, osonni, mint a Prince régebbi részeiben, de rengeteg speciális mozdulata is lesz; tud majd például gurulni és kötélen lendülni. A mozgáskészlet azonban korántsem teljes, még dolgozunk rajta, hiszen amit most látsz, az csak egy alfa változat, a játék csak jövőre készül el teljesen.

PRINCE OF PERSIA 3D
REDORB ENTERTAINMENT
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. NOVEMBER

ZED: *Konkrét számokat tudsz mondani a játékról?*

Jordan: Összesen 30-féle szörnyeteggel kell a játékosnak megküzdenie, aki a Prince hagyományaihoz híven főleg egy karddal a kezében fog harcolni, de lesz íja is, amivel mágikus nyilakat tud kilőni. 15 szint lesz, köztük hét különböző „dungeon", és az előző részekhez hasonlóan hősünknek sokszor kell majd tipikus arab utcákon, sikátorokon keresztül futnia az életéért.

ZED: *A Last Express kalandjátékként igen jó kritikákat kapott, a játék mégsem hozta be a kellő bevételt...*

Jordan: Úgy érzem, a játékot mindenképpen érdemes volt elkészíteni. Művészileg abszolút sikeresnek érzem, gazdaságilag viszont tényleg nem lett az. Talán nem volt megfelelő a reklámkampány... Azt tartom a legsajnálatosabbnak *(szomorúan mosolyog)*, hogy sokkal kevesebb emberhez jutott el, mint amennyinek szántuk.

ZED: *Manapság egyre kevesebben készítenek kalandjátékot, mert nem kifizetődő. Neked mi a véleményed a Last Express tapasztalatai alapján a stílus jövőjéről? Nem lesz több ilyen játék?*

Jordan: Azt azért nem hiszem, hogy ne írnának több kalandprogramot. Egyszerűen csak arról van szó, hogy a készítők kénytelenek lesznek sokkal kevesebb pénz ráfordításával elkészíteni őket.

ZED: *Az első Prince of Persiát már nagyon rég írtad...*

Jordan: Igen, nyolc éve.

ZED: *Mi a véleményed, azóta mennyiben változott a számítógépesjáték-piac?*

Jordan: Sokkal több időt igényel egy program elkészítése. Az első Prince-en csak hat hónapot dolgoztam, a Prince 3D-t pedig már lassan három éve készítjük. Az egész játékkészítés olyan lett, mintha mozifilmet készítene az ember...



Messiah

„Rettegjetek, mert november 13-án eljön az utolsó órátok! Itt az apokalipszis!" – kántálták a hittérítők az Olympia Hall bejáratánál sorban álldogálóknak. Először szomorúan konstatáltuk, hogy a vallási fanatizmus már a játékrajongókat sem kíméli, aztán amikor egy gospel-kórus elkezdett a messiásért énekelni, már elkezdtünk gyanakodni, végül, amikor megjelent egy groteszk kinézetű pap, akkor esett le, hogy ez tulajdonképpen a Messiah nevű játék reklámja.

Az MDK készítőinek legújabb játékának egyébként nem kell különösebb cégér, a fantasztikus grafika és az eredeti ötlet eladja magát. A Messiahban Bobot, egy angyalt alakítunk, akinek az a feladata, hogy megtisztítsa a Földet a bűnösöktől. Ehhez ugye apró teste elég kevés lenne, úgyhogy Bob mások testébe bújva, azok fegyvereit felhasználva végzi küldetését (nem lehet nem észrevenni a párhuzamot a Twin Peaksszel). A Messiahban tehát így nem egy karaktert irányíthatunk, hanem több mint harmincat, mindegyikünek saját tulajdonságai és fegyverei vannak. A játék grafikája egészen új technológiát használ majd: Real Time Tesselation egyszerre 8000 poligont képes kirajzolni sebességvesztés nélkül. Így az animáció nemcsak gyorsabb, de sokkal élethűebb és részletesebb is lesz. Ha a hittérítőknek hihetünk, akkor már nem kell sokáig várnunk a Messiásra...

MESSIAH
INTERPLAY
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. NOVEMBER







Kalandjáték

A kalandjáték a nyolcvanas évek végének – kilencvenes évek elejének legkedveltebb játékkategóriája volt, ma viszont alig-alig készül ilyen játék. Ennek okai elég szerteágazóak: a nagy sorozatok (a Sierra-féle Questek, Monkey Island, Zork, Larry) kifulladtak, néhány több millió dolláros szuperprodukció súlyosan megbukott (Toonstruck...), ez pedig óvatossá tette a kalandjátékokat kiadó cégeket.

Az utóbbi időben a kevés új próbálkozás már nem kap hatalmas marketing-támogatást, mint a „régi szép időkben". Ehhez jön még hozzá, hogy napjaink nagy játékpiaci trendjei kivétel nélkül inkompatibilisek a kalandjáték műfajával – a 3D-forradalom, a sokszemélyes internetes játék, az akcióorientáltság mind-mind nagyon távol állnak a klasszikus kalandhagyományoktól. Ráadásul „szegény embert az ág is húzza"-alapon a kalandjáték a legmunkaigényesebb játékműfaj (gondoljunk csak a forgatókönyv, a rengeteg grafika és hang elkészítésére vagy a játéktesztelésre!).

A stílus persze nem fog kihalni, csak valószínűleg átalakul egy kissé, és ahogy a szöveges játékokat felváltották az állóképes grafikus kalandok, úgy fogják a hagyományos rajzolt point and click játékok helyét átvenni az interactive movie-k és a Myst nyomában gombamód szaporodó logikai/kaland játékok.

Grim Fandango





Sokan várják már Tim Schaffer, a Full Throttle és a Day of the Tentacle alkotójának legújabb kalandjátékát. A Grim Fardangóban Mannyt, egy utazási ügynököt alakítunk, aki a Halottak Földjén keresi a megváltást. Feladata nem túl irígylésre méltó: az Élők Világából kell a Halottak Világába szállítani a pácienseket. Csak akkor nyer megváltást, ha a megfelelő mennyiséget elszállította, azonban úgy tűnik, valakik összeesküdtek ellene, mert nem kapja meg a megfelelő klienseket. Muszáj lesz helyreállítnia a dolgokat, mert nemcsak a munkája a tét, de lelke üdvössége is.

Amint látjuk, a Schafferre jellemző fekete humor most sem hiányzik a játékból. A történetben keveredik az olyan klasszikus film noirok stílusa, mint a *Casablanca*, a *Chinatown* vagy a *Nagy álom* –, a mexikói mitológiával. A játék 3D-s grafikáját nagyban inspirálta a mexikói *Halottak Napja Karnevál* és a *Karácsonyi lidércnyomás* című Tim Burton-film. Mivel a halottak birodalmában járunk, mindegyik szereplő csontváz, az élők szinte teljesen hiányoznak a játékból.

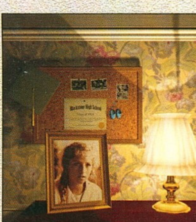
A LucasArts-nál biztosítottak arról, hogy a Grim Fandango a Full Throttle-nél kétszer nagyobb lesz és sokkal több rejtvény lesz benne, amelyek illeszkedni fognak a történet menetéhez. Valószínűleg karácsonyig várniuk kell a játékra.

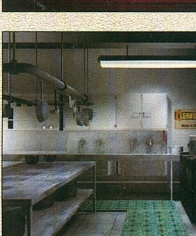


GRIM FANDANGO
LUCASARTS
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. KARÁCSONY

Blackstone Chronicles

Egyszer már beszámoltunk a Mindscape készülő horror kalandjátékáról, de az ECTS-en újabb információkat sikerült beszereznünk róla. A játék tervezője az a Bob Bates, aki a Timequestet és az Eric the Unreadyt is megálmodta. A Blackstone Chronicles egy könyvsorozat, amely egy kisvárosban történt szörnyűségeket mesél el Oliver Metcalf tolmácsolásában. A sorozat végére kiderül, hogy a gyilkosságokat maga a „mesélő", Oliver követte el. Valamilyen számára ismeretlen módon, apja – aki a környékbeli elmegyógyintézet utolsó igazgatója volt – különös „instrukciókat" rejtett el a tudatalattijába, arra vonatkozóan, hogy miként álljon bosszút azokon, akik bezáratták az intézetet. A könyv végén Oliver ráébred, hogy miket követett el és képes is abbahagyni. A játék története a könyvek sztorija után öt évvel folytatódik. Oliver megnősült és van egy négyéves fia, Joshua. Az elmegyógyintézetet megvásárolta egy szervezet, hogy múzeummá alakítsa.A játék elején Joshua eltűnik a múzeumban és Oliver halott apjának hangját hallja a fejében, aki közli vele, hogy ő rabolta el a gyereket és ki fogja „képezni" csakúgy mint Olivert gyermekkorában. Oliver minden félelme ellenére bemegy az intézetbe, hogy kiszabadítsa Josh-t... Itt kapcsolódunk be a játékba, amely szerencsére a nem véres, hanem a pszichohorror kategóriába tartozik.





BLACKSTONE CHRONICLES
MINDSCAPE /LEGEND
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. NOVEMBER

RPG

Az utóbbi években a stílus (tetsz)halott volt, aztán jött a Diablo, és új életet lehelt belé. Az életmentő vérátömlesztés azonban egyben le is rombolta a szerepjáték hagyományos definícióit. A Blizzard remekműve olyan dolgokat hozott a stílusba, amikről a kategória rajongói nem is álmodtak azelőtt: a felpörgetett akciót, a 3D megjelenítést, a valós idejű felépítést, a könnyű sikerélmény lehetőségét és a multiplayer játékot. Nagyon úgy néz ki, hogy ezzel hosszú távra ki is jelölte a műfaj irányvonalait. Ezt mutatják napjaink sikeres RPG-i, a Might and Magic 6 (real-time harc), a Lands of Lore 2 (3D), az Ultima Online (multipayer), a Final Fantasy (sok akciórész, egyszerű végigjátszás) is. Megoszlanak a vélemények, hogy ezeket a játékokat lehet-e egyáltalán RPG-nek nevezni, de az biztos, hogy a hagyományos, klasszikus szerepjátékok is általuk keltek új életre. Furcsa, hogy éppen egy Diablo által keltett divathullámot fog meglovagolni egy Baldur's Gate vagy egy Wizardry 8… Mindenesetre az RPG-k reneszánsza újra felvet néhány régi kérdést: miért nem készítenek RPG-ket ismert szerepjátékrendszerek alapján? Gyakorlatilag az AD&D az egyetlen megvalósult konverzió… Miért fantasy környezetű az RPG-k 90 százaléka? Lehetne sci-fi (a Buck Rogers óta semmi), cyberpunk (talán a Neuromancer volt az egyetlen), techno-fantasy (Final Fantasyn kívül semmi), korhű középkor (semmi), posztapokaliptikus (egy szem Fallout), dark/horror (majd a Revenant), manga vagy paródia (Xentar). A válaszokat az elkövetkezendő egy-két év rejti…



Baldur's Gate

BALDUR'S GATE
INTERPLAY
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. DECEMBER

A Baldur's Gate minden bizonnyal pályázhat majd az év szerepjátéka címre. Ilyer csemegében már rég nem részesültek az RPG-rajongók, és talán a Wizardry 8-ig nem is nagyon fognak. A történet a Forgotten Realms világában játszódik: valaki megmérgezi Sword Coast városainak vasbányáit, és ezzel összeugrasztja a közeli Amn tartománnyal. Hattagú csapatunk feladata természetesen az lesz, hogy kiderítse a Gonosz eredetét és megküzdjön vele. Több ezer karaktert vehetünk majd fel csapatunkba, és a történet is minden új játék alkalmával változni fog.



A játék öt CD-je több mint tízezer helyszínt fog tartalmazni. A történet fejezetekre bomlik, de lesz rengeteg mellékküldetés is.



A varázslatok számával sem fukarkodtak a készítők: többszázfélét bocsáthatunk ellenfeleink fejére.

A játékot a karácsonyi piac egyik slágerének szánja a kiadó.

Return to Krondor





Az év egyik legjobban várt szerepjátékáról már tudósítottunk augusztusi számunkban, de az ECTS-en végre már többet is láthattunk a játékból, mint néhány kósza screenshotot.

A grafikus engine a Pyrotechnix True 3D-jével készült, sok-sok speciális effekttel megspékelve, úgyhogy a „legszebb RPG" koronáját könnyedén veszi majd le a Final Fantasy 7 fejéről.

A csata is a FF7 3D-s kameranézeteire hasonlít majd, az irányítás azonban nagyjából megegyezik a Betrayal at Krondoréval.

Minden varázslatnál valamilyen 3D-s effektet látunk majd, úgyhogy ha mágusunk magasabb szintű lesz, akkor igazi fényorgiában lehet részünk.

RETURN TO KRONDOR
CENDANT/SIERRA/PYROTECHNIX
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. NOVEMBER



Stratégia · real-time

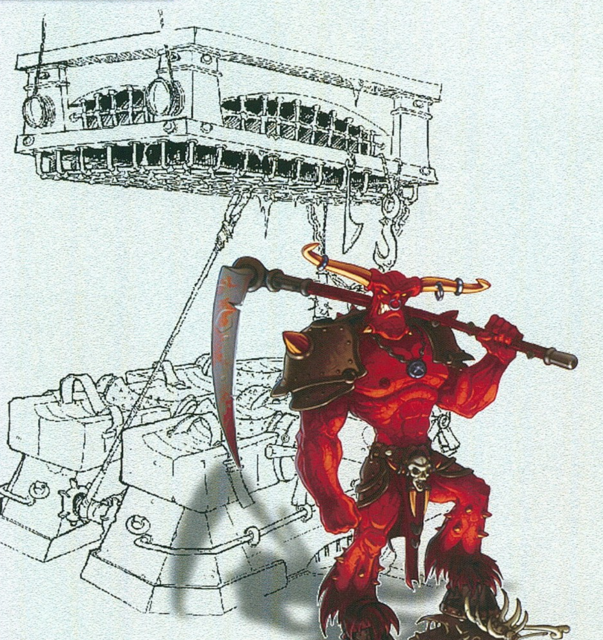
A közelmúlt, a jelen és a belátható közelségű jövő legdivatosabb játékkategóriája hihetetlen ütemben fejlődik, és egyre kevésbé lehet előre látni a korlátait... A játékipar legnagyobb nevű fejlesztői dolgoznak a stílusban (Blizzard, LucasArts, Westwood, Bullfrog...), de még ebből is kiemelkedik a két amerikai óriás, a Blizzard és a Westwood immár öt éve zajló párbaja a képzeletbeli trónért (Dune 2 – Warcraft – Command&Conquer – Warcraft 2 – Red Alert – Starcraft – Tiberian Sun). Külön érdekesség, hogy a Westwoodot most adta el a Virgin, a Blizzardot pedig éppen kiárusítja a Cendant... A Total Annihilation valódi 3D-s megvalósítása és a Dungeon Keeper „belebújok az egységem bőrébe"-megoldása szinte beláthatatlan távlatokat nyitott meg a real-time stratégiák előtt. A legfontosabb, a sok millió dolláros kérdés a műfajban most az, hogy vajon mitől lesz igazán sikeres egy játék, a hangulat, a játszhatóság és eredetiség (Blizzard/Starcraft, Bullfrog/Populous 3) nyom többet a latban vagy a technikai fejlettség (Cavedog/Total Annihilation, Westwood/Tiberian Sun)? Amíg a kérdésre megkapjuk a választ, egész biztos sok remek játék kerül kezeink közé.

Dungeon Keeper II



Az utóbbi évek talán egyik legeredetibb játéka a Dungeon Keeper volt, amelyben végre mindenki átadhatta a „vezérlést" a gonoszabbik felének és szabadon leölhette a gyenge kalandozókat, akik föld alatti birodalmát fenyegették. A második rész természetesen nagyobb, szebb és gonoszabb lesz, mint elődje volt. A grafikai megjelenítés immáron teljesen kihasználja majd a 3D kártyák képességeit, többek között színes fényeffektekkel, köddel és dinamikus textúrázással találkozhatunk a programban. A lények sem sprite-ok lesznek, hanem poligonokból fognak felépülni. A játékmenet azonban nem változott ekkora mértékben, célunk továbbra is dungeonünk és lényeink „menedzselése", valamint a támadó hősök és a kokurens keeperek megrendszabályozása lesz. Természetesen új helységek, szörnyek és csapdák is várnak ránk. A játék – elődjéhez hasonlóan – biztosan igen élvezetes lesz, ennek bizonyítéakáppen álljon itt egy mondat a játék reklámszövegéből: „Mocskos munka, de éppen ezért fogod szeretni"

DUNGEON KEEPER II
ELECTRONIC ARTS/BULLFROG
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 VÉGE/1999 ELEJE



ECTS APRÓ HÍREK

- *Az idei show-nak 21 297 látogatója volt, ez majdnem hatszázalékos növekedés a tavalyihoz képest. A húszezres tömeg összesen 55 országból sereglett össze.*
- *Az ECTS Interactive Awards díjkiosztó gálán az év játékának a Starcraftot választották, míg a legjobb hardver díját a Voodoo2 chipset kapta.*
- *A Sony bejelentette, hogy a következő generációs Playstationre még minimum az ezredfordulóig várnunk kell.*
- *Az Eidos megszerezte a Paramounttól a többszörös Oscar-díjas Rettenthetetlen megszámítógépesítési jogait.*
- *A Software 2000 készíti a Pizza Tycoon folytatását Pizza Syndicate néven.*
- *A régóta ígérgetett Siege (a Telstar várostrom-szimulátora) újabb, sokadszor elhalasztott megjelenési ideje jövő év nyara.*
- *A Sin megjelenésével együtt adja ki az Thrustmaster új, Frag Master névre hallgató, first person shooterekre optimalizált gamepadjét.*
- *A mozifilm hihetetlen sikerének köszönhetően továbbra is tartja magát a toplistákon a jó másfél éves kalandjáték, a Titanic – Adventure Out of Time.*



Populous: The Beginning

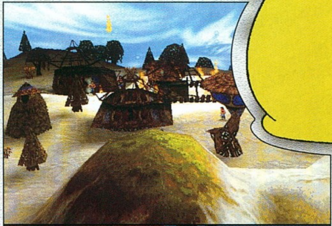
Nyolc hosszú év telt el, mióta az addig teljesen ismeretlen cég, a Bullfrog megjelentette Populous névre hallgató játékát. A játék stílust teremtett, hiszen nemcsak az első igazi real-time stratégiai játék volt, hanem az első „istenszimulátor" is.

A harmadik rész megtartja az első kettő alapvető játékelemeit, ilyen pl. a felszín emelése/csökkentése, amin népünk végre nyugodtan le tud telepedni. Egy nagy különbség azonban van az előző két rész és a Populous 3 között; nevezetesen az, hogy ebben a játékban nem istenként tevékenykedünk felülről, hanem egy halandó szerepét kapjuk. Az általunk irányított sámánnak az lesz a feladata, hogy istenné váljon, erre utal egyébként a játék alcíme is (The Beginning). A játékmenet a harmadik részben is alapvetően két részből áll: a populáció növelése és a real-time harc. Ismét szinte a semmiből kell ütőképes hadsereget kovácsolnunk és legyőzni az ellenséget olyan eszközökkel, amelyeket nem szégyellünk. A pusztító varázslatok is maradtak a tűzesőtől kezdve, a villámcsapáson keresztül egészen a földrengésig.

A játék elődjeihez hasonlóan 3D megjelenítést használ, de az elmúlt nyolc év alatt azért igen sokat változtak az elvárások. A terület szabadon forgatható, kedvünkre nagyíthatjuk, illetve csökkenthetjük a kamera távolságát. Az előzetes képek alapján a Populous harmadik része talán az eddigi legszebb számítógépes játék címre is esélyes lenne. Kérdés az, hogy mikor fog megjelenni, mivel már többszöri időpont-változásoknak lehettünk tanúi.

POPULOUS: THE BEGINNING
ELECTRONIC ARTS/BULLFROG
MEGJELENÉSI IDŐ:
1999. MÁRCIUS









Settlers 3

A Blue Byte meglepően visszafogottan, egy szinte spártai egyszerűségű stand mögé húzódva hirdette minden idők egyik legsikeresebb stratégiai játékának, a Settlers sorozatnak a harmadik részét. Mivel az előző két részből több, mint egymillió példányt adtak el, a készítők jogosan számítanak rá, hogy a Settlers 3 is bombasiker lesz.

A legszembetűnőbb változtatás grafikai téren történt: bár ez már az előző részeknél is rendkívül profi volt, úgy tűnik most ezt is sikerült felülmúlniuk. Mind az emberek, mind az épületek roppant részletesen megrajzoltak, és ezúttal a kor követelményeihez alkalmazkodva sokkal erősebb 3D-s érzetük van, hála a teljesen új 3D-s grafikus engine-nek.

SETTLERS 3
BLUE BYTE
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. KARÁCSONY

Az előző részek hibáiból szerencsére tanultak a fejlesztők, így a játék irányítása már sokkal kezelhetőbb lesz: mivel jóval kevesebb és egyértelműbb ikonjaink lesznek, nem kell végre órákat töltenünk azok memorizálásával. Annak ellenére, hogy a játékmenet nagyjából a régi maradt, sokféle újítással találkozhatunk ezen a téren is. Például ha hiányzik valamilyen nyersanyagunk, tudunk kereskedni a barátságos népekkel. Óriási újítás, hogy végre nem kell tehetetlenül bámulnunk, ahogy egységeink csatáznak az ellennel, hanem a már jól bevált, egyszerre több egységet kijelölős módszerrel saját kezűleg tudjuk őket irányítani. Lesznek olyan új egységek is, mint például íjász és alabárdos, amely valószínűleg feldobják majd egy kicsit a csata menetét, amely bizony elég egyhangú volt az előző részekben. Mielőtt harcolni mennének, katonáink a kocsmában jól kidorbézolhatják magukat, a nagyon elagyabugyált bakáinkat pedig a helyi kórházakban gyógyíttathatjuk.



A játékban egyébként továbbra sem találkozunk vérrel, ez részben azért van így, mert a játék e nélkül elvesztené kedves, humoros stílusát, részben pedig azért, mert Németországban nem szabad vért ábrázolni a számítógépes játékokban...



Stratégia · hagyományos

A kalandjátékokhoz hasonlóan a hagyományos stratégiai játékok is válságos helyzetbe kerültek az utóbbi időben, de bármennyire is úgy tűnt, a real-time stratégiák lemossák a pályáról a körökre osztottakat, mégsem így történt. A hagyományos stratégiák élnek és virulnak – annak ellenére, hogy sem a 3D-t, sem a divatos multiplayer/internetes játékokat nem támogatják, és lehetetlen az akciót bevonni a stílusba. Érdekes, hogy szinte csak nagy nevek maradtak életben a stílusban, gyakorlatilag középmezőny nélkül. A nagy nevek is mind folytatások… Egy hagyományos stratégia csak úgy tud életképes maradni, ha látványos (nehéz ügy), izgalmas (még nehezebb) vagy bonyolult és komplex (ezt elérni nem probléma, viszont szűkíti a potenciális vásárlók körét), esetleg humoros vagy merész a témaválasztása (a Lula óta semmi ilyen…), ebből adódóan inkább a „majd a név eladja a játékot" stratégiához folyamodnak a kiadók, és lázasan készítik az újabbnál újabb folytatásokat (Sim City 3000, Railroad Tycoon 2, People's General, Western Front…). A fun-vonal (Theme sorozat – Mad TV/News – Lula) kihalni látszik, a „világfoglaló" űrstratégiák az Imperium Galactica és Master of Orion 2 szintén. A klasszikus harci stratégiák helyét egyre inkább átveszik a gazdasági szimulációk, építkezős játékok és „istenszimulátorok". Talán a pause-zal megállítható „opcionális real-time" lesz a jövő (Gettysburg!, Dark Omen) vagy a tetszés szerint beállítható valósidejűség (MAX2)? Majd kiderül…

Gangsters

„Az igazi hatalmat sohasem adják, neked kell elvenned" – hirdette az Eidos standjának óriási kivetítője legújabb stratégiai játékuk szlogenjét. A Gangsters a húszas évek Amerikájába röpít minket vissza, ahol egy gengszterbanda főnökeként kell jeleskednünk, hatalmunkat megszilárdítva a konkurencia kiirtásával és városunk irányításával. Bevételünk forrásai eleinte bankrablások és kisebb zsarolások lesznek, később azonban, ha nem akarjuk, hogy a rendőrség a nyakunkon legyen, a helyi polgármesternek vagy rendőrfőnöknek olyan ajánlatokat kell tennünk, amelyeket nem fognak visszautasítani…

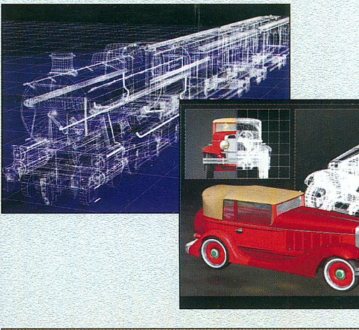


Természetesen a rivális bandákkal is meg kell küzdenünk, géppuska vagy különféle merényletek segítségével – ha a rivális bandafőnök nem ért a szóból, akár az épületeit is felrobbanthatjuk. A játékmenet tehát a Syndicate és a Sim City keveréke: a véres akció mellett legfőbb feladatunk bandánk és városkánk menedzselése (korrumpálása) lesz.

A reklámba az Eidos apait-anyait beleadott: a kiállítás alatt „valódi", korabeli ruhába öltözött gengszterek kötötték bele a gyanútlan látogatókba és mindenkit figyelmeztettek: szóljanak, ha látják az őrült Frankie Frazert, mert azért jöttek, hogy elintézzék őt. Az céget egyébként erős kritika érte, hogy reklámkampányában egy véreskezű gyilkost használ fel, ezért, hogy ne legyen rossz szájíze a dolognak, az Eidos végül úgy döntött, hogy ejtik az őrült Frankie-t. A játék nagyon jól néz ki, azonban a gengszterjelölteknek novemberig még várniuk kell.

GANGSTERS
EIDOS
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 NOVEMBER









Szimulátor

A 3D-forradalomnak köszönhetően a szimulátorok is reneszánszukat élik. Az akciójátékok mellett egyértelműen ez a stílus profitált a legtöbbet a különböző gyorsítókártyák elterjedéséből, olyannyira, hogy a fantasztikusan élethű látvány miatt egyes harci szimulátorokból lényegesen többet adtak el, mint a korábbi évek hasonló jellegű termékeiből. Érdekes módon az elmúlt másfél évben a fejlesztők inkább a modern hadviselés csúcspéldányait részesítették előnyben (Apache Longbow, F22, F15), idén ősszel és jövő tavasszal pedig második világháborús repülőgép-szimulátorok egész garmadájával találkozhatunk. Ez azonban csak a kezdet, hiszen hamarosan megjelennek a korábban elhanyagolt kategóriákat – például a hadihajókat vagy a tengeralattjárókat – szimuláló játékok. Érdemes megfigyelni, hogy az előbb említett tendencia hírmondójaként hat tankszimulátor jelent meg az elmúlt hónapokban és további négyre számíthatunk jövő tavaszig. A 3D kártyáknak köszönhetően valóban olyan realisztikus, játéknak lassan már alig nevezhető szoftverek előállítására nyílt lehetőség, hogy aki szereti ezt a kategóriát, az ezután is nyugodtan hajthatja álomra a fejét. Ezt a stílust nem fenyegeti a kihalás veszélye, és habár népszerűsége soha nem fog a C&C által meghatározott magasságokba érni, mindig érdemes lesz belekezdeni ilyen jellegű játékok fejlesztésébe is.

X-Wing: Alliance

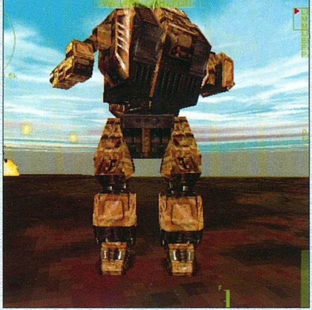
Star Wars szimulátorból sohasem lehet elég! Alig ültek el az X-Wing vs. TIE Fighter által kavart hullámok, máris újra beülhetünk a pilótafülkébe Larry Holland új játékában, ami az X-Wing folytatásának is tekinthető. A játék története a hoth-i csata után kezdődik, amikor a súlyos vereség után igen zord idők köszöntenek a lázadókra. A közismert sztorival párhuzamosan egy másik történet is fut, melyben két egymással vetélkedő, nagyhatalmú űrkereskedő dinasztia késhegyre menő küzdelmét követhetjük nyomon – természetesen az egyik család reményteli ifjú tagjának szemszögéből.

A már megszokott géptípusokon kívül az Alliance-ben igazi ínyencségként vezethetjük a híres Millenium Falcont is, és a Csillagok háborújából ismerős forgó lövegtornyokból szórhatjuk a halált a TIE vadászokra. Szintén újítás az eddigi Star Wars játékokhoz képest, hogy most már működni fog űrhajónkban a hiperhajtómű, nem csak a küldetés befejezésére használhatjuk. Több mint ötven küldetésen keresztül küzdhetünk a 3D kártyákat és Force Feedbackes irányítóeszközöket is támogató játékban, melyben az endori csatában és a második Halálcsillag elpusztításában is részt vehetünk majd!

X-WING: ALLIANCE
LUCASARTS/TOTALLY GAMES
MEGJELENÉS:
1999 ELSŐ NEGYEDÉV

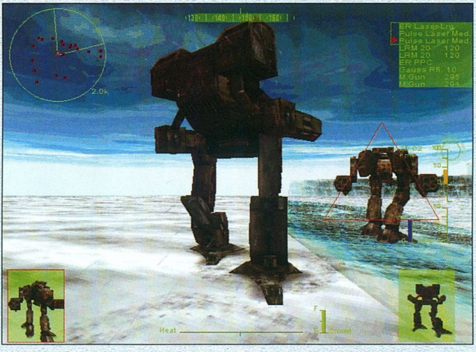


Mechwarrior 3



Az óriás harci robotok továbbra sem hagyják nyugodni a játékosok fantáziáját. Nem is olyan régen jelent meg a MechCommander – amely teljesen új oldalról mutatta be a Mechek küzdelmét –, a MicroProse jóvoltából azonban hamarosan itt a folytatás, amely visszatér a régebbi Mechwarrior játékok megvalósításához.

A sztori szerint 3058-ban járunk, a cél pedig az összes klán elpusztítása, beleértve a legfélelmetesebbeket: a Jaguárokat. A játékosnak húsz bevetésen keresztül kell bizonyítania, hogy ő a legfélelmetesebb pilóta a galaxisban, de a játék azonban nemcsak céltalan lövöldözésből fog állni, hanem a rendelkezésre álló nyersanyagokra is felügyelnünk kell. Nagyon fontos szerepet kap a játékban az, hogy igyekezzünk úgy elpusztítani az ellenséget, hogy minél kevesebb kárt tegyünk a Mechjében, hiszen a legyőzött robotokat felújíthatjuk és a következő küldetésben már akár a saját oldalunkon is harcba indíthatjuk.



A régebbi Mechwarrior játékokhoz hasonlóan (amelyeket még az Activision adott ki), a harmadik részben is a pilótafülkében fogjuk eltölteni a legtöbb időt, de az akciót akár külső nézetből is követhetjük.

Akik ismerik a FASA által megalkotott Battletech világát, azok tudják, hogy az emberek nem puszta szórakozásból ülnek be egy ilyen hatalmas robotba, ebből következik, hogy rengeteget kell lövöldöznünk a játék folyamán. Minden küldetés előtt kedvünk (és persze rendelkezésre álló fegyverzet) szerint szabadon megválaszthatjuk, hogy az adott bevetésre milyen pusztítóeszközöket viszünk.

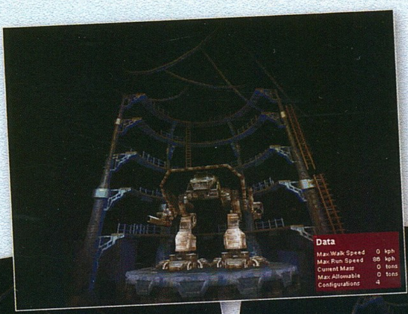
A legfejlettebb Mecheken akár 10 különféle fegyverzet is lehet, ezeket szabadon össze is kapcsolhatjuk és egyetlenegy gombnyomással több tonna lövedéket zúdíthatunk az ellenségre.

A tapasztalt játékos azonban tudja, hogy a fegyverzet hamar túlmelegszik, és csak akkor tüzel, ha biztos a találat.

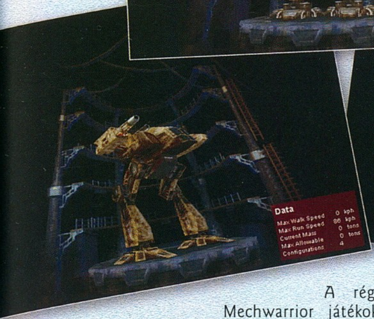
Sőt, van jobb módszer is!

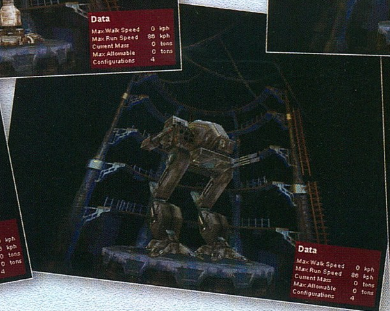
A környezetet is felhasználhatjuk ahhoz, hogy kárt okozzunk az ellenségnek. Ilyen az pl. mikor a hegytetőről sziklákat lökdösünk a lent haladókra.

A velünk egy hullámban támadóknak különböző parancsokat is adhatunk (pl. támadjon vagy esetleg védje a hátunkat, amíg mi előrenyomulunk).











Az előző Mechwarrior játékok ismeretében a kategória megszállottjai nyilván sok kellemes órát fognak eltölteni a folytatással.

Kérdés azonban az, hogy a MicroProse képes-e olyan sikereket elérni a programmal, mint az Activision a Mechwarrior 2-vel...

GANGSTERS
EIDOS
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 NOVEMBER

Carmageddon 2

Készül a folytatása a „Minden idők legnagyobb botrányokat kavart játéka" címet büszkén viselő Carmageddonnak. Igazi sikervárományosról lévén szó, rengeteg a pletyka és a találgatás a játék körül. A félkész játékról Mat Sullivannel, a Stainless Software fejlesztési menedzserével beszélgettünk...

ZED: *Bemutatnád a csapatodat? Kik dolgoznak a Carmageddon 2-n?*

Mat: A három vezető Patrick Buckland (a fő programozó), Neil Barnden (a művészeti vezető) és jómagam vagyunk, a munka oroszlánrészét pedig a Stainless belső emberei végzik.

ZED: *Melyek azok a változások, amelyeket a legfontosabbnak érzel a Carmageddon 2-ben? A pletykák Gouraud árnyékolásról és igazi 3D-s gyalogosokról regélnek...*

Mat: A legfontosabb változás mindenképpen az, hogy a játékban szereplő összes tárgy 3D-ben készült. A járókelő része a program fizikai környezetének, ez igazán látványos akciókra ad lehetőséget: a gyalogosnak leszakadhat a keze-lába vagy a feje, sőt, kutyákon vagy akár elefántokon is átgázolhatsz – csinos kis vérfürdő kíséretében persze!

ZED: *Mit szól mindehhez a cenzúra...?*

Mat: Valószínűleg az első részhez hasonlóan a Carma 2-t is be fogják tiltani egy csomó helyen. Ezért rögtön két változatot készítünk a játékból: azoknak az országoknak, akik nem adják meg felnőtt polgáraiknak a döntési jogot abban, hogy milyen játékkal játsszanak, lesz egy verzió, amelyben földönkívüliek helyettesítik az emberi gyalogosokat.

ZED: *Változtattatok valamit a játék alapvető felépítésén? A Carmageddon 2-ben is összevissza sétálgató embereket kell letarolnia a játékosnak?*

Mat: Sok munkát fektetünk a program ezen részébe. Lesznek „nem játékos karakterek", azaz civil autók, melyek szabályosan közlekednek, megállnak a lámpáknál, elsőbbséget adnak stb., viszont ugyanolyan karambolokat tudnak okozni, mint a játékosok! A gyalogosoknak céljaik lesznek a játék világában, nemcsak jobbra-balra mászkálnak, amíg valaki el nem üti őket. Sokat javítottunk a mesterséges intelligencián: a versenyzők így jobban taktikáznak, a civilek pedig megpróbálják elkerülni a baleseteket.

ZED: *A környezet továbbra is „törhetetlen" marad?*

Mat: Nem, nem: a Carma 2-ben MINDENT le lehet rombolni, össze lehet törni! Autók, házak, közlekedési lámpák, villanyoszlopok, postaládák, ablakok, fák... Semmi sem állhat ellen a játékosnak! A fákról hullanak a levelek, ha nekiütközünk, ha pedig egy ablakon hajtunk keresztül, csak úgy záporoznak az üvegszilánkok!

ZED: *Milyen új járműveket vezethetünk?*

Mat: Az új autókat éppen most tervezik a srácok, de annyit el tudok mondani, hogy jóval nagyobb lesz a választék, mint az első részben. Néhány régi kedvenccel módosított formában újra találkozhatunk, de lesznek egészen mókás új járgányok is, mint a jégkrémes autó, a szárnyatlan repülő, a lánctalpas lakókocsi vagy a kombájn. Egyébként nemcsak az autókban, de a felszerelésükben is komoly különbségek vannak. A hátsó



lökhárítóból kiugró „fejezőbuzogány" teljesítménye legalább annyira mókás látvány, mint a kocsi orrából kicsapódó „óriásrugó"-é.

ZED: *Mi szükséges szerinted ahhoz, hogy manapság egy játék sikeres legyen?*

Mat: Kell egy jó alapötlet, egy csapat, akik igazán lelkesednek a dologért és egy olyan környezet, ahol hagyják az embert dolgozni. A játékfejlesztés nem egy tipikus napi 8 órás munka, muszáj szeretned, különben beleőrülsz...

Ami a tartalmat illeti, a játékmenet a legfontosabb! Lehet a játékodnak világraszóló grafikája, mégis mindenki halálra fogja unni magát rajta, ha nem nyújt semmi szórakozást! Ilyen szempontok alapján én sikeresnek tartom pl. a Red Alertet vagy a Quakeet, viszont abszolút nem tud meghatni pl. a Gran Tourismo, ami tényleg fantasztikusan néz ki, de valójában nem több, mint egy grafikailag feltunningolt Ridge Racer...

ZED: *Sejtettétek a Carmageddon készítése közben, hogy '97 egyik legnagyobb sikerű játékán dolgoztok?*

Mat: Csak reménykedtünk – mint minden fejlesztő –, hogy sikeres lesz a játék. Aztán amikor a homepage-ünkről már ötmillióan töltötték le a demót, és az irodánkban is mindenki éjjel-nappal csak Carma-



geddonozott, már sejtettünk valamit... Jó jel, hogy a Carma 2-vel is kísértetiesen hasonló a helyzet, tegnap is hajnali kettőig játszottunk vele hálózatban.

ZED: *Mennyire szól bele a kiadó a munkákba?*

Mat: Egyetlen rossz szavunk sem lehet az SCi-ra – mindig teljes mértékben támogatták



az elképzeléseinket, nem akartak korlátozni minket. Ez pedig nagy dolog, nem hiszem, hogy sok hasonló kiadó létezne Angliában...

ZED: *Létezik belső, kiadói cenzúra?*

Mat: Igen, de szerencsére nem nálunk. Az SCi szereti a játékainkat, és kiáll mellettünk.

ZED: *Mi a helyzet az angol cenzorhivatallal, a BBFC-vel?*

Mat: Egy időben sok fejfájást okozott nekünk a BBFC (azt hiszem, mi is nekik...), néha komolyan felmerült bennünk, hogy kárba vész a kemény munkánk és be fogják tiltani a játékot az Egyesült Királyságban. Más országokban is akadtak gondjaink, például Franciaországban, Brazíliában és Németországban. A problémákat végül is a különféle zombi- és robotverziókkal sikerült áthidalni.

Személy szerint utálom a cenzúra minden megnyilvánulási formáját. Idegesít, hogy néhány vén bürokrata megakadályozhat, vagy egyáltalán beleszólhat abba, hogy én mit csinálok. Szerintem a legtöbb ember, aki a Carmageddon ellen beszél, soha nem is játszott vele! A másik oldala a dolognak az, hogy semmi sem inspirálja az embert annyira, mint az, ha meg akarnak tiltani neki valamit. Ráadásul a betiltás körüli botrányok óriási nyilvánosságot, ingyenreklámot biztosítottak a játékunknak...

ZED: *Mit gondolsz a 3Dfx-forradalomról? Egyetértesz azzal az egyre terjedő véleménnyel, hogy a hardveres gyorsítás nélküli játékoknak nincs jövőjük?*

Mat: Az, hogy a 3Dfx-es játékok fantasztikusan néznek ki, nem jelenti azt, hogy hardveres gyorsítás nélkül nem is lehet igazán jót alkotni. A Carma 2 – amellett, hogy a D3D-t is támogatja – gyorsítókártya nélkül is fut.

ZED: *Mi a véleményed a játékokon eluralkodó erőszakhullámról?*

Mat: Az emberek azért játszanak, hogy elszakadjanak a való élettől, hogy olyasmiket is meg tudjanak tenni, amit a valóságban nem. Nyilván sok ember szeretné kipróbálni, milyen lehet „rosszfiúnak" lenni.



Mivel a valóságban ezt – érthető okok miatt – nem lehet megtenni, hát megtesszük egy számítógépes játékban. Nem értem, mi a rossz ebben. Egy játék, amelyben drogkereskedőt alakítasz, semmiben sem különbözik egy filmtől, aminek a főszereplője drogkereskedő. Igen, a Grand Theft Autóra gondolok, nem hiszem, hogy a játék hatására az emberek ezrével rohantak volna az utcákra autót lopni...



ZED: *Szerinted a Carmageddon sikerének mekkora része köszönhető a marketingnek?*

Mat: Azt hiszem, elég jól sikerült a játék reklámhadjárata, ráadásul a cenzúrabotrányok miatt sokkal szélesebb nyilvánosságot kapott a Carma, mint egy átlagos játék. Ennek ellenére úgy gondolom, egy játék sikere nem a marketingen múlik, hanem azon, hogy maga a játék milyen.

ZED: *Sok kritikát kaptatok a játék tartalmával vagy a reklámhadjárattaly kapcsolatban?*

Mat: Sokan reklamálták a cenzúrázott verziók miatt. Rengeteg visszajelzést kaptunk angol és német játékosoktól, akik inkább más országokban vették meg a játékot, csak hogy ne a „zöld vérű zombi"-verzióval kelljen játszaniuk...

ZED: *Végezetül a mindenkit leginkább érdeklő kérdés: mikor jelenik meg a Carmageddon 2?*

Mat: Karácsonykor már játszhattok vele, ezt megígérem!



Sportjátékok

Érdekes tendencia figyelhető meg a PC-s sportjátékok porondján az utóbbi időben: a népszerű sportágak területén, melyeknek számítógépes konverzióival lassan Dunát lehet rekeszteni (foci, kosárlabda, jégkorong...), az EA Sports minőségben annyira megelőzte vetélytársait, hogy azok lassan fel is hagynak ilyen sportjátékok készítésével. Ezzel párhuzamosan a játékfejlesztők kezdenek felfedezni olyan sportokat a PC számára, melyeknek átirataival csak elvétve találkozhattunk eddig. Golf, ökölvívás, snowboard kerül a képernyőre a hagyományos sportágak mellé...

NHL '99

Az NHL '98 tavaly számos játékmagazinban nyerte el az év sportjátéka címet – nem véletlenül! A grafikája magasan a legszebb volt, szinte jobban nézett ki, mint egy TV-közvetítés. Az idén a „még több, még jobb" jelszó jegyében várhatjuk az NHL '99-et. További extra mozdulatok várhatók, hiszen újabb játékosok mozdulatait örökítettek meg digitálisan, motion capture-rel, akiknek a listája magáért beszél: Markus Naslund, Donald Brashear, Mattias Ohlund, Mike Sillinger és John Vanbiesbrouck. Emellett az ütközések, feltartóztatások és bodicsekek animációjához profi kaszkadőrök mozgását „vették le" mintául. A korábban kritizált mesterséges intelligencia tavaly sokat javult, de idén tovább finomították rajta, a játékosok okosabban reagálnak az egyes helyzetekben. A verekedések sokkal élethűebbé válnak, realisztikusabbak lesznek a lövés-hárítások és a korong kihozatala a saját harmadból, a semleges zóna megtelik élettel, nem csak átkorcsolyázunk rajta, ténylegesen ki lehet majd ugratni a csatárokat és a háló mögötti tili-toli is értelmet kap majd. A tavaly debütált edzői stratégiákat újabb néggyel bővítették, és egy új elem is bekerült Mark Crawford's Coaching Drills néven, melyben egyes helyzetekben gyakorolhatunk bizonyos játékelemeket. Nagyon fontos, hogy meghallgattattak kívánalmaink, és bekerült a programba az a lehetőség, hogy játék közben gombnyomással lehessen taktikát váltani. A játék ütemét fokozták, a lövések keményebbek és realisztikusabbak lettek, ennek párjaként „kiokították" a játékosokat – sokkal pontosabban, gyorsabban passzolnak és lőnek. Ezek a változtatások mind intenzívebbé tették a játékot, nem hagyva pihenőt érzékeinknek. A kommentár nagyon jó volt eddig is, ezt igyekeztek Daryl Reaugh és Jim Hughson megszólaltatásával megtartani. A FIFA '99-cel ellentétben NHL-t a hálózati és modemes partik mellett játszhatunk az interneten keresztül is. Úgy tűnik, a fagyos estékre ismét jeges pályákat és forró hangulatot varázsol gépünkre az EA Sports gárdája.

NHL '99
ELECTRONIC ARTS
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. OKTÓBER



FIFA '99

Az EA Sports sok éves szériája természetesen nem törik meg idén sem, ahogy haladunk előre az őszben, egyre közeledik szokásos sportprogramok idei változatok megjelenése, és egyre több információ lát napvilágot róluk. A World Cup '98 magasan a legjobb fociprogram volt számítógépen, így felmerül a kérdés: mit lehet még javítani?

A hangsúlyt idén a világ híres klubjaira és az azok között megrendezett tornákra helyezték. A választék korábbi évekhez képest tovább bővült a portugál és belga ligával. A kész tornák mellett egy elég rugalmas szerkesztőt adnak a játékos kezébe, mellyel igényeinek megfelelő kihívást tud alkotni magának. Európa leggazdagabb klubjainak vezetői titokban tárgyaltak nemrég egy Európai Szuperliga beindításáról, mely 2000-ben indulna, és a saját bajnokságuk mellett szerdánként egymás ellen játszanának egy bajnokság keretei között – érdekes módon a FIFA 99-ben egy ehhez hasonló húszcsapatos Európai Szuperliga is bekerült. A játékosok irányítását egy kicsit átdolgozták: sokkal pontosabban lehet passzolni, gyorsabban és könnyebben tudunk a védőről lefordulni, mely – többek között – a törzs reális és szabad forgatásának köszönhető – végre lehet testcseleket is csinálni! A kapusok félautomatikusan védenek, a leghátsó védők aktívan besegítenek a kapusnak a tizenhatoson belül. A program eddig is kiváló mesterséges intelligenciáján is hangoltak, hogy csak komoly taktikázással, és csapatjátékkal lehessen jó eredményeket elérni. A kommentár a gyengébb pontok közé tartozott eddig, így erre ráerősítettek egy kicsit. A program az eddigieken felül támogatni fogja a Microsoft Freestyle gamepadet és valószínűleg a vadonatúj Gravis Exterminatort is. A 3D gyorsítók terén a Direct3D-s kártyák nem lesznek gondban, de a még nagyobb teljesítmény érdekében direkt fogják meghajtani a Voodoo, Voodoo2 és Banshee, PowerVR, Riva 128 és TNT, ATI Rage Pro, Intel 740, illetve Matrox G200 chipseteket. A multiplayer oldal folyamatosan fejlődik: hálón és modemen keresztül is lehet majd játszani a FIFA 99-et, de az interneten való játék még nem valósul meg, mert a fejlesztők ott nem tudnak 30 FPS feletti képfrissítést garantálni.



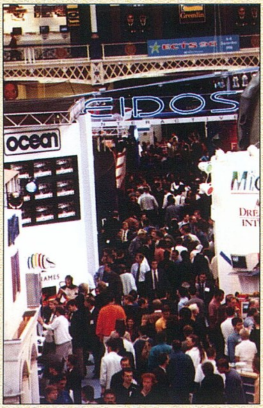
FIFA '99
ELECTRONIC ARTS
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998. DECEMBER

A szoftverpiac változása, avagy mi történt a Virgin Interactive-vel

1997 és '98 folyamán gyökeresen átalakult a szoftverpiac. A néhai nagyok közül sokan elvesztették vezető szerepüket, a korábban kevésbé meghatározó cégek némelyike pedig a legnagyobbak közé küzdötte fel magát. Gondoljunk csak a mostanában igen sokat emlegetett Activisionre. Két és fél évvel ezelőtt még javában a Pitfall visszafogott eladási eredményein keseregtek, 1996 szeptemberében azonban megjelent a Mechwarrior 2, és egy csapásra mindent megváltoztatott. A cég története azóta igazi sikersztori. Az id Software (Quake, Quake 2) kiadási jogainak megszerzése után idén szeptemberben a LucasArts is velük kötött terjesztési szerződést, így a jövő még fényesebbnek tűnik, mint ahogy azt bárki gondolhatta volna. Hasonlóképpen az Infogrames is nagy változásokon ment keresztül. Szép lassan ők is olyannyira kinőtték magukat, hogy megvásárolták a néhai Oceant, sőt, a vergődő Virgin Interactive-re is vételi ajánlatot tettek. Két évvel ezelőtt mindenki csak nevetett volna egy ilyen hír hallatán, most mégis ez a realitás.



Egyre-másra új szövetségek és monstre szoftverkiadók létrejöttéről lehet hallani; így alakult meg 1996-ban az Eidos Interactive (a US Gold, a Core Design és a Domark egyesüléséből) vagy a Sierra utódcégeként nyilvántartott, kezdetben CUC Software, jelenleg pedig Cendant Software névre hallgató társulás. A cél nyilvánvaló: közösen könnyebb, több erőforrással rendelkezünk, fel tudjuk venni a versenyt a legnagyobbakkal is. A verseny pedig él, sokkal inkább, mint korábban.



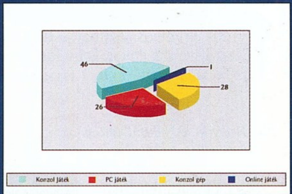
Minden komolyabb kiadó jó nevű fejlesztőcsapatok megszerzésén és megtartásán munkálkodik, hiszen egy jól sikerült játék az egekbe emelheti a legjelentéktelenebb céget is. A korábban már említett Activision például több, mint 100 millió dolláros forgalmat bonyolított le a Mechwarrior 2-vel, az Eidosra a Tomb Raider, a Cendantra a StarCraft volt jótékony hatással, a GT pedig egyenesen a túlélését köszönheti az egyébként kétes minőségű Deer Hunternek. Hatalmas pénzek mozognak a piacon, így aki a legjobb fejlesztőket tudja a magáénak, azé a legnagyobb siker is.

Legalábbis ez az elmélet, de az élet néha nagyon furcsa fintorokra képes. Ha létezik olyan cég a szakmán belül, amivel két évvel ezelőtt – a legnagyobb kiadók kivételével – bárki szívesen cserélt volna, akkor az szinte biztosan a Virgin Interactive lenne. Magáénak tudhatta a világ két legelismertebb fejlesztőcégét (Westwood, LucasArts), hatalmas, jól kiépített terjesztőhálózattal rendelkezett Európában és egyedi, semmihez sem hasonlítható stílusával messze maga mögé utasította a konkurenciát. Sikerjátékok tucatjait jelentette meg hanyag eleganciával, a piaci részesedését pedig fénykorában egyedül az Electronic Arts veszélyeztette. Látszólag minden adott volt a sikerhez és mégis, a piac hihetetlen bővülése ellenére 1996-ban (a Red Alert megjelenése után!) súlyos veszteséggel zárta az évet. Akkoriban mindenkit villámcsapásként ért a hír, és mint később kiderült, az addig makkegészségesnek hitt vállalat már régóta pénzügyi gondokkal küzdött. 1997 márciusában a tulajdonos Viacom ki is árusította a Virgint 200-250 millió dollár körüli összegért, de a vevők valahogy nem tolongtak. Szeptemberben az Electronic Arts elsőként tett ajánlatot a cégre, de igazából csak a Westwood érdekelte volna (erre viszont hajlandó lett volna 80 millió dollár körül áldozni). A Virgin csak egyben eladó – hangzott a válasz, és így nem született meg az üzlet, minden maradt a régiben. '98 elején változtattak a kikiáltási áron, és így februártól szinte havonta új tulajdonosjelölt kopogtatott az ajtón. Először az Eidos, majd az Infogrames érdeklődött, márciusban a Midway, májusban pedig a GT Interactive. Az atlantai E3 egyik legnagyobb kérdője az volt, hogy létrejön-e a GT-vel a megállapodás. Nem jött létre, így júniusban megjelent a Hasbro, és ez már a LucasArts-nak is sok volt. Felbontották a Virginnel kötött hosszú távú szerződésüket és új forgalmazó után néztek. Júliusban – sokak megdöbbenésére – a Microsoft is beállt a jelentkezők sorába, mígnem augusztusban az Electronic Arts gondolt egyet és ismét ajánlatot tett a Westwoodra. A felkínált összeg időközben 122,5 millióra nőtt, és ennek már a Viacom vezetősége sem tudott ellenállni. 1998 szeptemberére tehát a Virgin elvesztette két ékkövét (a Westwoodot és a LucasArtsot), és habár az ajánlat még mindig áll a cég megvásárlására, kérdéses, hogy ezek után találnak e komoly érdeklődőket.

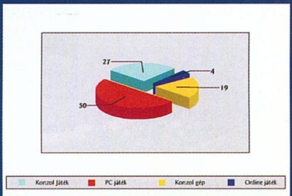
Eddig tartott tehát az egyik legelismertebb szoftverkiadó tündöklése. Hiába a nagy címek és kiadók, hiába a hatalmas forgalom, az érthetetlen veszteségek még a legnagyobbat is ledöntötték a lábáról. A „cápák" rácsaptak vergődő társukra, és éppen csak annyit hagytak belőle, hogy képes legyen lélegezni. Hiába, ez az élet rendje...

LÁM GÁBOR (DEL)

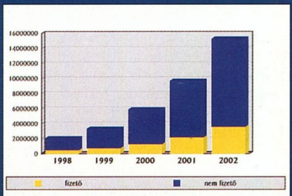
AZ EURÓPAI JÁTÉKPIAC MEGOSZLÁSA KATEGÓRIÁNKÉNT



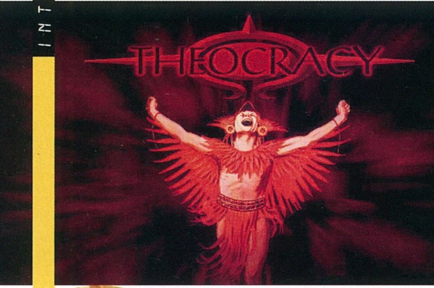
AZ EURÓPAI JÁTÉKPIAC TERVEZETT MEGOSZLÁSA 2002-RE



AZ INTERNETEN JÁTSZÓK SZÁMÁNAK NÖVEKEDÉSE



Forrás: Datamonitor



Új magyar valós idejű stratégiai játék készül a két éve megalakult Philos Labs fejlesztői bázisán. Az előreláthatóan tavasszal megjelenő játékkal kapcsolatos kérdéseink többségére készségesen válaszoltak a készítők, bár voltak olyan témák, amelyekre csak titokzatosan mosolyogtak, mivel nem akarták minden kártyájukat felfedni.



A Philos Labs főhadiszállása egy lakótelepi lakásban található, ahol a készítők elfüggönyözött szobákban, gépeik monitorai előtt görnyedve kódolnak szorgosan, hogy a Theocracy minél hamarabb megszülethessen. A katonai és gazdasági fejlesztésre építő real-time stratégiai játékban az azték népet irányíthatjuk, hogy ellenségeinket és a betolakodó spanyolokat legyőzve, birodalmunkat minél hatalmasabbra és erősebbre kovácsolhassuk.

A háttérben villódzó monitorok előtt ülve beszélgettünk el Vámosi Zsolttal, a játék legfőbb fejlesztőjével, a Philos Labs főnökével, valamint Tili Lászlóval, a fő designerrel.



Vámosi Zsolt

ZED: *Hogyan és kikből alakult meg a Philos Labs?*

Vámosi Zsolt: Úgy kezdődött, hogy társultunk néhány grafikussal és programozóval, és körülbelül másfél évvel ezelőtt alakult ki a mostani csapat. Ekkor kezdte el Zoli és Luppy elkészíteni a Theocracy preview verzióját. Luppy egyébként egy régi magyar amigás szerepjáték, a Perihelion fejlesztésében is részt vett. Mellesleg nemrég itt az irodában eltörte a lábát, de nem mondjuk el hogyan, mert nem akarjuk lejáratni.☺ Végül tavaly augusztusban lett kész a preview.

ZED: *Mióta készítitek a Theocracyt?*

Vámosi Zsolt: Hát, nagyon hányattatott sorsú volt ez a játék. Maga az ötlet körülbelül három évvel ezelőtt fogalmazódott meg bennünk, amikor a Warcraft és a Command & Conquer első részei kijöttek. Amikor játszottunk velük, úgy éreztük, hogy mi ennél sokkal jobbat tudunk készíteni. A megvalósítás azonban eléggé elhúzódott, részben pénzügyi okok miatt, részben azért, mert nem állt össze igazán a csapat.

ZED: *Az Interactive Magic nyilatkozata szerint, amikor bemutattátok nekik a játékot, világos és letisztult ötlettel fordultatok hozzájuk.*

Vámosi Zsolt: Persze a kiadónak ezt mondtuk, de a preview készítéséig nem akartuk teljesen elkötelezni magunkat egy konkrét design mellett, mivel nem tudtuk, milyen kiadóhoz forduljunk, és az majd hogyan viszonyul a játékhoz. Szerencsére az Interactive Magic nem kötötte meg a kezünket, így folyamatosan, még a fejlesztés során nyugodtan előállhattunk új ötletekkel, ők sohasem szóltak bele, csak támogatták javaslatainkat.

Mindössze annyit kértek tőlünk, hogy a hálózati SDK-jukat implementáljuk a programba a fejlesztés vége felé. Ez elengedhetetlen volt ahhoz, hogy az ő szerverükön keresztül lehessen játszani interneten a Theocracyval.

ZED: *Arra nem gondoltatok, hogy esetleg magyar forgalmazóhoz forduljatok – ha egyáltalán volt vagy van ilyen?*

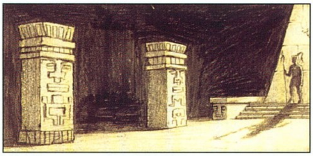
Vámosi Zsolt: Léteznek magyar forgalmazók, de nem kerestük meg őket, mert a mi célunk az volt, hogy elkészítsünk egy demót, és azt rögtön bemutassuk egy nyugati kiadónak.

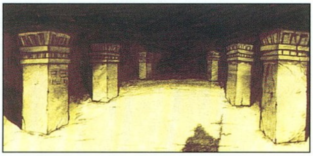
ZED: *Nem éri meg anyagilag magyar céghez fordulni?*

Vámosi Zsolt: Szerintem ebben az iparágban ez a szokásos menete a játékfejlesztésnek. A kiadókat nem érdekli, hogy magyarok vagy amerikaiak vagyunk, ezért amikor kivittem a demót az E3-ra, az Interactive Magic rögtön le is csapott rá, és közölte velünk, hogy szívesen forgalmazná a Theocracyt.

ZED: *Biztos sok olvasónkat érdekli: hogyan lesz nálunk valaki játékfejlesztő?*

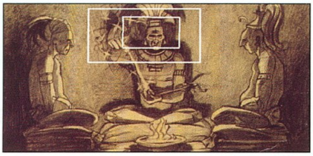
Vámosi Zsolt: A legtöbb nálunk dolgozó embernek mindig is az volt az álma, hogy játékokat készíthessen. Magyarországon sajnos nem sok hely van, ahol játékprogramot lehet írni, a Philos-nál viszont olyan emberek dolgoznak, akik ezt is kihívásnak tartják. Mellesleg a legnehezebb dolog játékot írni, hiszen nem csak a programozás része keményebb, hanem erős kompromisszumkészséggel kell rendelkezni, hiszen nem várhatom el azt a játékostól, hogy csúcstechnológiával rendelkez-













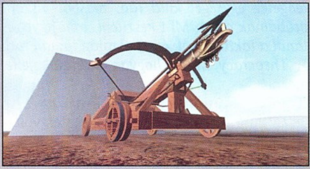
zen. A kiadóval is sokat kellett vitatkoznunk, hogy mennyi grafikát tegyünk a játékba. Az IM-nél azt akarták, hogy a Theocracy egy CD-s legyen, így nem tudtunk annyi grafikát használni, amennyit szerettünk volna.

ZED: *Tehát nem elég szimplán programozást tanulni, hanem külön a játékprogramozáshoz is kell érteni*

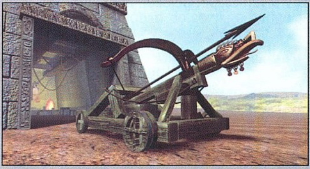
Vámosi Zsolt: Nem hiszem, hogy bárhol is lehetne Magyarországon játékprogramozást tanulni, mi is a könyvtárakat bújtuk, és sokan közülünk demócsapatok tagjai voltak. A demókban is az a lényeg, hogy az algoritmusokat úgy definiáljuk, hogy a legjobban kihasználjuk az adott hardvert. Egyébként az egyik grafikusunk, Myrel, épp most nyerte meg a Scenesten a render demók első díját.

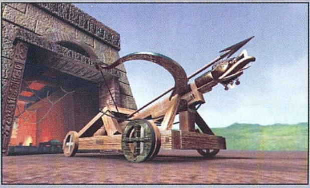
ZED: *Hogyan néztetek utána a Theocracy történelmi hátterének?*

Vámosi Zsolt: A munkának ez a része a designerek feladata. A Magyarországon található összes azték témájú könyvet felvásároltuk, vagy a könyvtárakból vettük ki – tartozunk is még egy-két kötettel –, és Amerikából is rengeteg anyagot szereztünk, mivel ott ezt sokkal könnyebben meg lehet találni. Sok mindent megtudtunk erről a kultúráról, de arra is törekedtünk azért, hogy a játék játszható legyen. Ezért – bár maga a téma is egzotikus – egy kicsit eleresztettük a fantáziánkat, és hogy még misztikusabbá tegyük a játékot, varázslatokat és varázstárgyakat „vetettünk be".









ZED: *Van köztetek történész is, aki a konkrét történelmi tényeknek utánanézett?*

Vámosi Zsolt: Persze, Hermész ELTE történelem szakos, de minden designer számára alapkövetelmény volt, hogy az adott könyveket elolvassa.

ZED: *Amikor az interneten olvastam a játékról és az első képeket megláttam, az Age of Empires jutott az eszembe. Mennyiben különbözik majd a Theocracy az Age-től, és nem féltek-e attól, hogy a nagyjából azonos időben megjelenő második rész komoly konkurenciát jelent a ti játékotoknak?*

Vámosi Zsolt: Láttam kint az E3-n az Age 2-t, sőt, játszottam is vele, nagyon tetszett, de sok hiányossága is volt. Nálunk például a kereskedelmi és a diplomáciai rész sokkal fejlettebb lesz. Ráadásul a játékmenet alapvetően különbözik a mi játékunkban az Age 2-től. Nálunk nem küldetéseket kell teljesíteni, hanem a Civilization 2-höz vagy a Heroes of Migth & Magic-hez hasonlóan egy egész birodalmat kell irányítani különböző provinciák megszerzésén keresztül, ahol a real-time stratégiai játékokhoz hasonlóan zajlik játék. Ahogy egyre több provinciád lesz, egyre nagyobb hatalomra teszel szert, és jobban tudod fejleszteni őket. Persze a provinciák megszerzését sem









adják ingyen, időnként előfordul, hogy valamilyen küldetést kell teljesítned a megkaparintásukhoz. Ilyenkor különféle speciális fegyverekkel vagy szövetségekkel jutalmazza a játék teljesítményünket.

ZED: *A Command & Conquer-klónok áradata után a közönség egy kicsit már kezdi unni a real-time stratégiákat. Nem féltek attól, hogy a Theocracy is hasonló sorsra jut?*

Vámosi Zsolt: Ha ezeket a játékokat megnézed, azt látod, hogy nagy részük egy kaptafára készül. Mostanában például rengeteg robotos játék jelenik meg; a robotokat nem kell igazán mozgatni, nem kell megadni túl sok mozgatási fázist, szépen lerenderelik 3D Studióval, és kész is van. Az Age of Empires éppen azért volt nagy siker, mert különleges volt, és ezért lesz sikeres a mi játékunk is.

Másrészről a Theocracy azért sem Command & Conquer-klón, mert egy egész birodalomban különféle provinciákon kell több tízezer embert és épületet menedzselned.

ZED: *Ez elég bonyolultnak hangzik... Mivel az azték kultúra is híres volt összetett gazdasági és politikai rendszeréről, a Theocracyben is Sim City 2000 nehézségű menedzselésre számíthatunk majd?*

Tili László: Nem, nem. Magán a birodalmi térképen is egyszerű lesz az irányítás, és csatákban is sok könnyítést adunk, a provinciák menedzselése pedig a real-time stratégiák kezeléséhez hasonlít.

ZED: *Tehát a gazdasági rész itt is a hadviselést fogja támogatni?*

Tili László: Igen, annak az alapját szolgálja.

ZED: *Sok játék azzal próbálja leplezni a mesterséges intelligencia gyengeségét, hogy rengeteg egységet küld rád, máshol viszont próbálnak olyan MI-t készíteni, ami figyel és tanul a taktikádból, és ez alapján támad rád. A Theocracy MI-jét hogyan tudnátok jellemezni?*

Kovács Róbert: A Warcraft 2-nek ugye híresen buta MI-je volt, mégis élvezetes volt a játék. A Theocracyban ennél jobb lesz. ☺

ZED: *Miben lesz jobb?*

Tili László: A harci MI például a törzsekre jellemző módon fog viselkedni.

Vámosi Zsolt: Ez azt jelenti, hogy a különböző törzsek különböző módon fognak a játékoshoz viszonyulni. Például egy agresszívebb ellenséges törzs mindenképpen megpróbál lerohanni, egy békésebb törzs viszont inkább szövetséget próbál kötni a játékossal.

Másrészt az is számít a csapatok viselkedésében, hogy milyen morállal rendelkeznek. Egy olyan csapat például, ahol nincs hős vagy egy erősebb mágus, sokkal félszegebb, ha meglát egy erősebb csapatot, az is lehet, hogy fel sem veszi vele a harcot, mivel értelmetlennek tartja. Előfordul persze az is, hogy annyira agresszívek és elborult agyúak egy törzs tagjai, hogy bármennyire gyengék, mindenkire rárontanak. Persze butaság lenne azt mondanom, hogy a mi MI-nk olyan okos lesz, hogy majd nincs az a játékos, aki meg tudná verni, hiszen az emberi asszociációs képességhez hasonló programot senki sem tud kódolni. Az MI egyébként mindig annyira jó, amennyi időt a kidolgozására fordítanak. Mi már több hónapja dolgozunk rajta, különféle szakirodalmat olvasunk, és játékokat tanulmányozunk hozzá.

ZED: *Az Unrealhez és Quake-hez már különféle botokat írtak, amelyek megdöbbentő módon tudnak szinte emberi ravaszsággal harcolni. Stratégiai játékban ez elképzelhetetlen?*

Buzáth Zoli: Hát azért ez mégsem egy Quake... ☺ Nem lehetetlen a dolog, de egyenlőre túl bonyolult, mert lényegesen nehezebb felmérni a helyzeteket, mint a Quake-ben.

ZED: *Lesz összefüggő történet a játékban?*

Tili László: Az alapsztori egy általad irányított lázadásból indul. Miután megszerezted a hatalmat, a birodalom irányítása is a te kezedbe kerül, viszont hamarosan megjelennek a színen a spanyolok, és akkor majd történnek furcsa dolgok...

Vámosi Zsolt: A játékban az a cél, hogy egy kis senkiként a hatalmat megkaparintva vagy győzd le a többieket, vagy alakíts ki velük a kereskedelem és ajándékok révén olyan jó viszonyt, hogy inkább szövetkezzenek veled és ilyenkor minden erőforrásuk a te irányításod alá kerül. Amikor pedig a Cortez irányította spanyolok megérkeznek, egyesült erővel kell szembeszállniuk a törzseknek velük.

ZED: *Ha akarom, lehetek Cortezzel is?*

Vámosi Zsolt: Nem, ezt a lehetőséget nem raktuk be, mert nagyon nehéz lett volna kiegyensúlyozni a játékot. Cortez csak érdekességként szerepel a programban, a játék során csak az aztékokat tudjuk irányítani. Azért a multiplayerben játszhatsz Cortezzel is.

ZED: *Hallottam, hogy lesznek emberáldozatok is. Hogy fog ez szerepelni a játékban?*

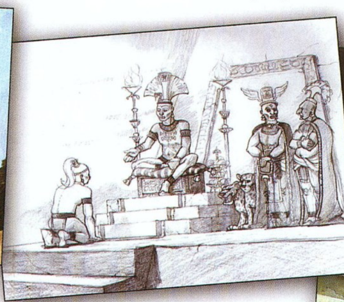
Vámosi Zsolt: A németeknél zöld lesz a vérük, máshol meg piros... ☺

ZED: *Na de komolyan...*

Vámosi Zsolt: Komolyan így lesz, ahogy a Carmageddonban is volt. A kiadó kérte, hogy

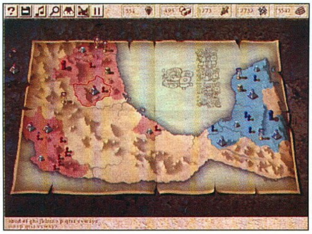














mivel Németországban nem lehet piros vért ábrázolni, a német verzióhoz zöld vért rajzoljunk. Egyébként az elfogott ellenséget lehet majd rabszolgaként feláldozni úgy, hogy az élő testből kitépi a még dobogó szívet a szertartást végző pap.

Tili László: Mivel teokrácia, tehát főpapi uralom van, bárkit feláldozhatsz, persze a papokon kívül. Persze az sem mindegy, kit áldozol fel, mert több manát kapsz a jobb áldozatokért.

Vámosi Zsolt: A játékban öt különböző papi szféra van: Nap, Hold, Csillagok, Lélek, Természet. Az öt különböző varázslóddal összesen harminc varázslatot tudsz majd alkalmazni. Ez nem jelenti azt, hogy a csatákban harminc mágus fog összevissza varázsolni egymásra. Mivel egy ilyen varázsló és szférája kifejlesztése elég költséges és hosszadalmas, jó, ha egy csatában két-három varázsló kerül egymással szembe. Úgyhogy a játékosnak gondosan el kell döntenie, hogy melyik lesz az az egy vagy két szféra, amelyet kifejleszt, és amelyhez áldozni fog.



ZED: *Milyenek lesznek az átvezető animációk, a zene és a hangok?*



Vámosi Zsolt: Az animációk inkább díszítőelemként szerepelnek, fontos információt nem tartalmaznak. Ha teljesítesz egy küldetést, akkor a jutalmad többek között egy animáció. A zene audio trackes és Tope alkotta, aki a Roland Stúdióban dolgozik, a hangokat pedig kintről kaptuk egy sampler CD-ről.

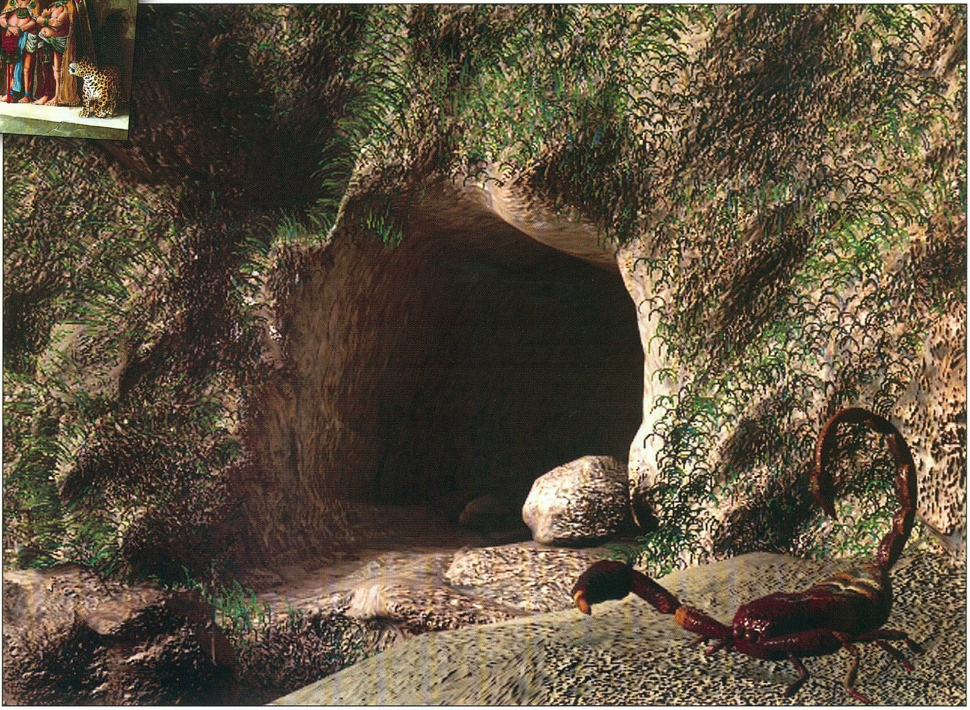
ZED: *Milyen lesz a minimumkonfiguráció? Mehetek a boltba a PII 300-asért?*

Buzáth Zoli: Inkább a RAM mennyisége lesz fontos: 32 MByte ajánlott. Egyébként a játék egy Pentium 100-ason is elfut majd... valahogy.

ZED: *Mikor Theocracyzhet már végre a nép?*



Vámosi Zsolt: Úgy volt, hogy már karácsonyra készen leszünk, de sajnos elhúzódott a fejlesztés, úgyhogy '99 tavaszán játszhatsz majd a játékkal.



ebben a hónapban...

Amellett, hogy az ECTS-en láthattuk a tél legsikeresebbnek ígérkező játékait, az ősz első hónapja szolgált kellemes és kellemetlen meglepetésekkel is. Itt van mindjárt a Dune 2000 a kellemetlen oldalról – úgy látszik a Westwood az összes korszakalkotó újítást a Tiberian Sunba szánja, míg az új Dűnét „csak" nosztalgia-játékként adta ki. Ellensúlyozza viszont ezt a csalódást a hónap játéka, a Need for Speed 3! A száguldozós programok új királya minden konkurrensét lesöpörte a pályáról fantasztikus kivitelezésével és játéktechnikai újdonságaival.

Jellemző a szeptemberi játékkínálatra, hogy olyan nevek bújnak meg az előbb említett két óriás árnyékában, mint az első Unreal engine-licensszel készült Quake-klón, a Klingon Honor Guard, a Gremlin négy éve készülő „űr-operája", a Hardwar, az SSI People's Generalja, melyben ezúttal Kína világhódító háborúját irányíthatjuk a XXI. Században vagy az eddigi legeredetibb Forma1-szimulátor, a hatvanas évek versenyeit felidéző GP Legends.

Az egyre gyorsuló ütemben érkező jobbnál-jobb játékok pedig azt jelzik, hogy egy minden eddiginél gazdagabb karácsonyi szezonra számíthat minden PC-tulajdonos...



A SZÍNKÓDOKRÓL

Több olvasónk reklamálta az új külső megjelenése mellett eltűnt régi színkódokat (stratégiai játékok halványzöld hátterű oldalakon, szimulátorok világoskéken stb.). Nos, a színrendszer nem tűnt el, csak egy kicsit átalakult – ezentúl az oldal tetején végigfutó csík színe jelzi az adott játék kategóriáját, ha esetleg valakinek a képek alapján nem lenne egyértelmű.
A szín-stílus párosítások is maradtak, tehát

a piros szín az akcióé,
a zöld a stratégiáé,
a barna a kalandjátékoké,
a kék a szimulátoroké,
míg a szürke a sportjátékok színe.

0-50 *Nem valószínű, hogy valaha is 50 százaléknál kevesebbet fogunk adni egy játékra. Egyrészt manapság annyi játék jelenik meg, hogy a gyengébben sikerültek egyszerűen nem férnek be az oldalszámba. Másrészt 1998-at írunk, és a szórakoztató szoftverek eljutottak egy olyan szintre, ahol már nem jelennek meg „rossz" játékok. Lehet egy játék kicsit félresikerült, esetleg unalmas vagy nem túl szép, de annyira gyenge nem, hogy 50 alatti pontszámot kapjon. Ha mégis, az meg sem érdemli, hogy írjunk róla.*

50-60 *Az ilyen játékok igazán kiemelkednek a tömegből – csak sajnos negatív értelemben. Ha már nagyítóval kell keresgélni egy játékban a nekünk kicsit is tetsző elemeket, akkor értékelünk így. Szerencsére elég ritkán találkozunk ilyen alkotásokkal.*

60-70 *Az e százalék alatti játékok általában azok, amelyeket az ember már huszonötször látott (és ebből húsz jobb volt...). Semmi újdonság, sem tartalmilag, sem a kivitelezésben, legjobban úgy jellemezhetnénk, hogy „csak fanatikusoknak".*

70-80 *Ezek a játékok a „nagy átlag". Korrekt, jó kis játékok, csak éppen a maguk kategóriájában vannak náluk sokkal jobbak is.*

80-90 *Ez már sokat jelent! Jelenthet egy, bár semmi igazi újdonságot nem mutató, de nagyon profin elkészített klónt; vagy egy igazán szuper játékot, amit apró, ide gesítő hibák rontanak el.*

90 FELETT *A csúcs, a slágerek, a legendák, amelyekről néhány év múlva úgy fogunk beszélni, mint a „nagy öregek" A ZED eddigi fennállása óta 96 volt a legmagasabb érték, amit egy játékra adtunk...*

Need for Speed III

Hot Pursuit

▼ Electronic Arts

Sebesség, gyorsulás, száguldás – kevesen vannak, akik nem szeretik átélni az előbbi fogalmakhoz kapcsolódó fantasztikus érzést. Legyen az hullámvasút, egy 500 köbcentis Kawasaki vagy egy Honda CRX, az érzés mindenütt hasonló: a szív egyre gyorsabban ver, a gyomor szép lassan egyre feljebb kúszik, és az a jelenség, amit egyszerűen csak „adrenalin rush"-nak ismerünk, kellemes melegséggel tölti el egész testünket. Ha pedig mindezek a kellékek nem állnak rendelkezésünkre, marad a számítógép és a Need for Speed...

A Need for Speed sorozat lényegét igen egyszerűen összefoglalhatjuk azok számára, akik még nem hallottak volna a játékról: válassz magadnak egy autót és aztán ne foglalkozz semmi mással, mint hogy Te légy a leggyorsabb. Mindössze ezt az irányelvet kell szem előtt tartani, és garantált a sikerélmény. Az NFS, ha akarod egy komoly szimulátor, amiben nagyon észnél kell lenned vezetés közben, de ha jobban szeretnél egyszerűen csak suhanni a sziklák között és élvezni a sebesség örömét – ám legyen, ezt is megteheted. Ez az a játék, amiben - függetlenül kortól és nemtől - mindenki örömét leli, hiszen ki ne szeretne álmai sportkocsijával 200 km/h sebességgel száguldozni anélkül, hogy az csak egy kicsit is veszélyes lenne. Megmutathatod, hogy mire lennél képes egy Ferrarival, milyen végsebességet tudsz kihozni egy Porschéból, és hogy meg tudod-e dönteni a Corvette gyári gyorsulási értékeit.

A két évvel ezelőtt megjelent NFS-t tavaly követte az NFS2 és az NFS2 Special Edition, idén szeptember végén pedig hosszú várakozás után megjelenik (azaz remélhetőleg már meg is jelent) a sorozat harmadik tagja, a Hot Persuit. A második részhez képest sok a változás, így nem árt egy kicsit visszatekinteni arra, hogy milyenek is voltak a nagy elődök.



NFS, NFS2, NFS3 – múlt és jelen

Az NFS2-t anno sokan bírálták, egyfelől az autók mozgása, másfelől pályáinak felépítése miatt. Míg az első rész ízig-vérig szimuláció volt, addig az NFS2-ben a 3D kártyák rohamos elterjedése miatt inkább a látványra helyezték a hangsúlyt. Az autók nem mozogtak élethűen (lényegében csak végsebességükben és gyorsulásukban tértek el egymástól), a programban szereplő pályák pedig többnyire a hasonló jellegű autóversenyek rendkívül látványos, ám kicsit unalmas kliséire támaszkodtak (lávabarlang, tibeti függőhíd, maja piramis és dzsungel stb.). Röviden szólva a fejlesztők beleestek abba a hibába, hogy – egy amúgy igen élvezetes – tucat-autóversenyt csináltak az NFS2-ből, elfeledkezve azokról, akik éppen a könnyed szimulátor.jellege miatt szerették meg a játékot.

Mindezeket a szempontokat figyelembe véve az Electronic Arts fejlesztői a harmadik részt úgy szerették volna megcsinálni, hogy mindkét tábor tagjai (szimulátor-rajongók és száguldáspártiak) örömüket leljék benne. Az eredmény végül igen meggyőzőre sikerült, hiszen nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy a Need for Speed 3-ban az első két rész tapasztalataiból kiindulva sikerült mindkét epizód pozitív tulajdonságait és jellemzőit feleleveníteni, vagyis: az autók jól, valósághűen és egyedien mozognak, pályákból pedig egyaránt létezik komolyabb és könnyedebb stílusú.

A konkrétumokat nézve...

A játék elején nyolc pálya közül választhatunk, de bizonyos feladatok teljesítése után négy újabb jutalompályához juthatunk. Ilyen feladat lehet például, hogy megnyerjük kezdő vagy haladó fokozaton a bajnokságot,

esetleg győzedelmeskedünk a nyolcfordulós kieséses versenyen. A menetirány megfordításával lényegében megduplázhatjuk a versenypályák számát, és így összesen 24 legyőzésre váró, kanyargós, dimbes-dombos út vár a játékosokra. A pályák változatosságát még jobban kiemeli a lehetőség, hogy kedvünk szerint akár éjszaka is versenyezhetünk, valamint meg kell említeni a különböző időjárási viszonyok jelenlétét is. A kettő kombinálása igazán mostoha körülményeket eredményez, sofőr legyen a talpán, aki az éjszaka közepén, zuhogó esőben az előtte haladó Diablo által felvert víztől félig vakon, 140-150 mérföldes sebességgel koccanás nélkül megy végig egy kanyargósabb pályán.

A Need for Speed 3-ban egyaránt megtalálhatók a valósághű és a fantáziaelemeket is felhasználó pályák. Előbbire remek példa a Summit elnevezésű téli pálya, ahol hófalak, gyönyörű havas fenyőfák, sífelvonók és egy kisváros szegélyezik az utat. Pontosan olyan, mint bármelyik alpesi síközpont, nem találkozunk a 3D kártyák lehetőségeit kihasználó felesleges tereptárgyakkal, egyetlen Jumbo sem száll el húsz méterrel az út felett, egyszóval tényleg valóságosnak tűnik. Ezzel szemben ott van például az Aquatica nevű pálya, ahol egy fantasztikus jövőbeli város falai, alagútjai és felüljárói között száguldozhatunk, mindvégig színes fények és látványos effektek kavalkádjában. Egy alkalommal még egy hatalmas akváriumon is keresztülhalad az út, itt persze minden átlátszó, és egy tengeralattjáró is áthalad a fejünk felett. A lehetőség tehát adott, mindenki saját szájízének megfelelően választhatja meg a helyszínt.

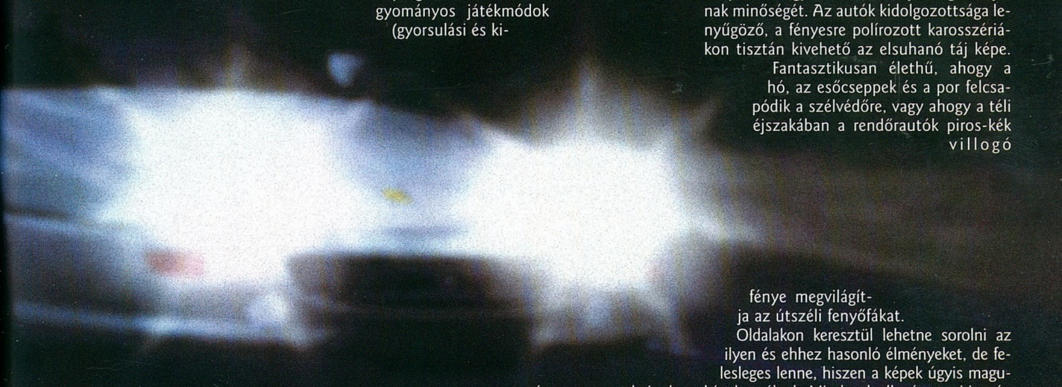
A 16 kipróbálható autótípus közül 12 már a kezdet kezdetén is a rendelkezésünkre áll, a maradék négyért viszont keményen meg kell dolgoznunk. Ha például az összes pályán legyőzzük a rendőröket, akkor kapunk egy jutalomkocsit. Ugyanígy ha kiérdemeljük a „Legjobb Zsaru" címet, akkor megkaphatjuk a rendőrök speciális Diablóját. A 12, kezdetben is rendelkezésre álló autót súlycsoportjuk alapján három kategóriába sorolták, jellemző a minőségre, hogy még a legalacsonyabb kategória leggyengébb autója is egy 600-as Merci, míg a csúcsmodell a Lamborghini Diablo. Rajtuk kívül persze néhány egészen egyedi modellt is kipróbálhatunk, így például versenyezhetünk a hivatalos Indycar felvezetőautóval, kétféle Ferrarival (355 F1 Spider és 550 Maranello), Scigherával és egy Aston Martinnal is. Minden típus eltérő vezetési stílust és vérmérsékletet igényel, így a Corvette-nek nagyon jó az úttartása, a Diablo ellenben igen nagy előszeretettel csúszkál össze-vissza. Természetesen mostoha időjárási körülmények között, vizes vagy havas úton minden autó másképpen viselkedik, az egyébként visszafogott Jaguar is hatalmas piruettekre képes egy-egy váratlan fékezés hatására. A program egyébként vállalkozó kedvű játékosok számára lehetőséget ad arra is, hogy néhány egyszerű csúszka segítségével az autó beállításain babrálhassanak, hátha sikerül javítani valamit a fémparipa gyorsulásán.

Jó zsaru vs. keményfiú

A program által felkínált hagyományos játékmódok (gyorsulási és kieséses verseny, bajnokság stb.) nem szorulnak különleges bemutatásra (lévén az összes hasonló játékban is ezeket lehet választani), annál inkább érdemes kiemelni a NFS3 zseniális ötletét, az autós üldözést. Már a program alcíme (Hot Pursuit) is erre utal, vagyis akár a sportkocsis keményfiú, akár az őt üldöző mindenre elszánt rendőr szerepét magunkra ölthetjük. Lövöldözni szerencsére nem kell, ezenfelül azonban minden eszköz megengedett. Leszoríthatjuk vagy felboríthatjuk a renitens száguldozókat, a másik oldalról pedig természetesen az a cél, hogy a villogó rendőrautók elvesszítsék nyomunkat. A rendőrök folyamatosan beszélgetnek rádión keresztül, így mindig tisztában lehetünk azzal, hogy éppen mi történik körülöttünk, vagy hogy mire számíthatunk. A rendőrautók a filmekből látott módon gátlástalanul befarolnak elénk, melegebb helyzetekben többen is keresztbe állnak az úton, sőt, akár tüskéket is képesek szórni az aszfaltra, csak hogy megállásra kényszerítsenek. Ha elkapnak, kezdetben büntetőcédulát adnak, később azonban menthetetlenül letartóztatnak. Félelmetes érzés szlalomozni a rendőrautók között, olyasmi ez, amit titkon mindenki szeretne kipróbálni, csak valahogy mindig győz a józan ész... A dolgot egyébként nehezíthetjük a forgalom bekapcsolásával is, ekkor bizony már a szembejövőkre is figyelni kell. Ha pedig az egészet meguntuk, akkor ott a szerepcsere lehetősége. Vedd fel a napszemüveget és leckéztesd meg az összes kaliforniai sportkocsis nehézfiút! Ne hagyd, hogy ők legyenek a gyorsabbak, kapj el mindenkit és tiéd lehet a speciális, tunningolt Diablo... Mondanom sem kell, hogy ez a játékmód egymás ellen a legélvezetesebb, a hagyományos megoldások mellett akár osztott képernyőn is.

Részletek mindenek felett

A Voodoo 2 korában kicsit feleslegesnek tűnhet egy olyan kijelentés, hogy a játék szép. Az sem kifejező eléggé, hogy a játék gyönyörű, hiszen ez a jelző a programok 90 százalékára igaz. Az NFS3 esetében mégis kénytelen vagyok kiemelni a játék grafikájának minőségét. Az autók kidolgozottsága lenyűgöző, a fényesre polírozott karosszériákon tisztán kivehető az elsuhanó táj képe. Fantasztikusan élethű, ahogy a hó, az esőcseppek és a por felcsapódik a szélvédőre, vagy ahogy a téli éjszakában a rendőrautók piros-kék villogó fénye megvilágítja az útszéli fenyőfákat.



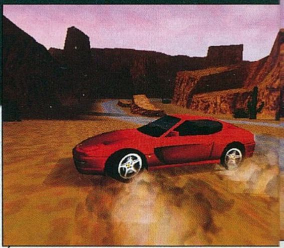
Oldalakon keresztül lehetne sorolni az ilyen és ehhez hasonló élményeket, de felesleges lenne, hiszen a képek úgyis magukért beszélnek. Mindezek ellenére, ami igazán naggyá teszi ezt a játékot, az az irigylésre méltó szemlélet, ahogy a fejlesztők a legapróbb részletekre is odafigyeltek. Csak néhány példát kiemelve: az útról letérő autók felcsapják az elsárgult leveleket, a kerekek forognak, de fékezéskor blokkolnak, a féklámpa erősebb fénnyel ég, mint a sima lámpa, a rendőrök mindig az adott pálya időjárásának megfelelően öltözködnek. Megannyi apróság, de milyen fontos apróságok! Sokan nem értik meg, hogy a játékosok nagy része a fontosabb ismérvek mellett pontosan az ilyen apróságok alapján ítéli meg a játékokat. Nos, a Need for Speed 3 a többi mellett ebből a szempontból is jelesre vizsgázott!

MÁSIK VÉLEMÉNY

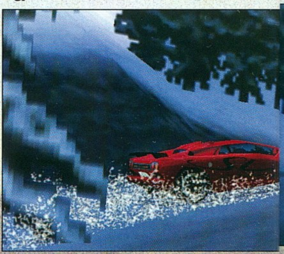
A Need for Speed sorozat első része a mai napig az egyik kedvencem. Az autók mozgásának megvalósítása talán a legjobb, amit számítógépes játékban láthattunk. A második rész azonban csalódás volt, ezért érthető, hogy kicsit óvatosabban vártam a Need for Speed 3-at. Aztán amikor megláttam, szerelem volt az első látásra! Hihetetlenül látványos és aprólékosan kidolgozott grafika, iszonyatos sebesség és remek soundtrack. A Need for Speed 3 minden eddig megjelent PC-s autós játékot maga mögé utasít, és jelenleg egyeduralkodóként ül a trónon. Aki egy kicsit is vonzódik a száguldáshoz és a sportkocsikhoz, annak mindenképpen ki kell próbálnia!

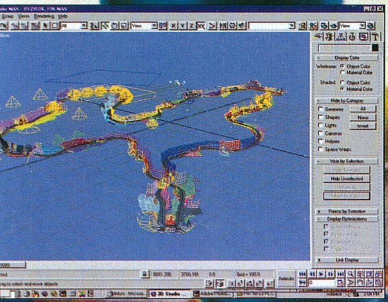
Caris

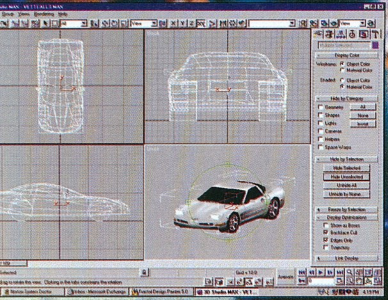

Jó napot kívánok! Közúti ellenőrzés...

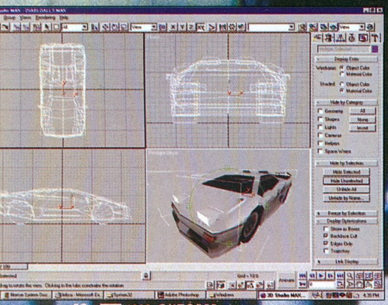

Úgy látszik a kézifék tökéletesen működ

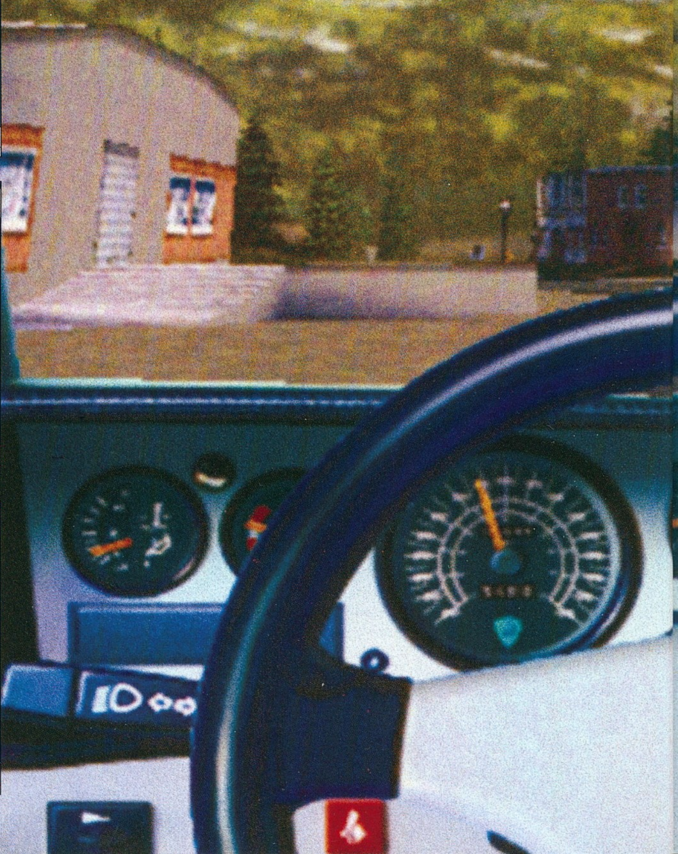

Biztos úr, esküszöm csak ötvennel mentem...


Talán jó lett volna felrakni a hóláncokat.









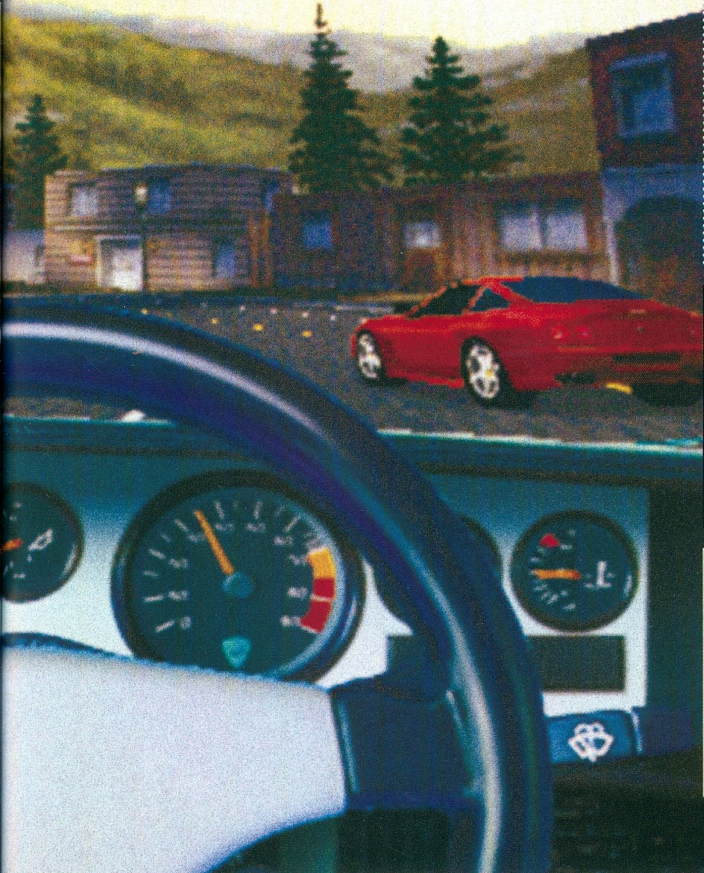


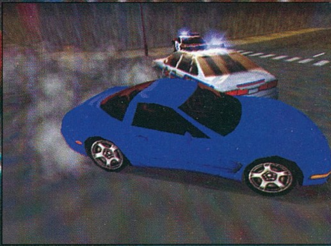


VÉLEMÉNY

A Need for Speed 3 egyszerűen lenyűgöző. Nincs rá más szó, hiszen minden igényt kielégít, amit csak kategóriája támaszthat neki. Gyönyörű, gyors és rendkívül addiktív. Az üldözéses mókát egyszerűen nem lehet abbahagyni, hiszen már az is élményt jelent, ha egy jól időzített fékezéssel átrázunk egy rendőrautót. Egy játék dupla hosszú ideig tart, mivel az ember nem bírja ki, hogy meg ne nézze a visszajátszásban ténykedése eredményét. Összességében fergeteges, de azért akad néhány apróbb negatívum is.
Az egyik, hogy habár a program sebessége jó, az autók nagy része mégis egy kicsit mackósnak tűnik. 150 mérföldes sebességnél már kapkodja az ember a fejét, de száz alatt még nem érezni, hogy olyan nagyon gyorsan mennénk. Persze lehet, hogy csak megszokás kérdése az egész, inkább úgy fogalmaznék, hogy ez nem rossz, hanem inkább érdekes.
A másik fontos negatívum, hogy a semleges autók és teherautók meglehetősen furcsán viselkednek. Karambol esetén vagy sikerül fellökni a szembejövőt (ez nagyon ritkán jön össze), vagy beakadunk egymásba. Eltolni nem tudjuk magunk elől, ha pedig tolatunk, akkor a szembejövő is elindul előre. Ilyenformán ki kell kanyarodni előle, de ez az előbb említett mozgás miatt általában nagyon komoly időveszteséget jelent. A rendőrök persze ilyenkor gond nélkül utolérnek, így a programnak ez a része lényegesen gyengébben muzsikál, mint ahogy azt az NFS2 Special Editionben láthattuk.
Végül pedig még egy apró megjegyzés: sajnos az autótörést az autógyártó cégek ezúttal sem engedélyezték, így ez kimaradt a végleges verzióból. Szomorú. Talán majd a Need for Speed 4-ben...

td





TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 MB RAM 10 MB HDD
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2-8 játékos
Dokumentáció: 40 oldal
Extrák: internetről letölthető új autók

Kiadó: Electronic Arts
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS
92

Star Trek: The Next Generation
Klingon Honor Guard

▼ MicroProse

Régi játékosok még emlékezhetnek azokra a szép(?) napokra, amikor a Spectrum és a C64 idejében szinte hetente jelentek meg a különböző filmek alapján készült, elég középszerű játékok (tisztelet a kivételnek, mert azért olyan is volt). Manapság a játékkészítőknek már nem kell filmekre támaszkodniuk, megteremtették saját hőseiket, akiknek ugyanaz a feladatuk, mint a híres színészeknek: minél nagyobb bevételhez juttatni a fejlesztőket. A legnagyobb „filmfeldolgozó" természetesen a LucasArts, akik még mindig Star Wars játékokkal árasztják el a piacot, amelyek mind a Csillagok Háborúja világában játszódnak. Ezen kívül még egy sci-fi sorozat létezik, mely több játékot inspirált, ez pedig a Star Trek, amely immáron hosszú évtizedek óta rémisztgeti a tévénézőket. A Star Wars egyetlen egy játékkategóriában előzte meg a Star Trek feldolgozásokat, ez pedig korunk legnépszerűbb stílusa, a first person shooter. Az „űrszekerek" rajongóinak azonban nem kell tovább várniuk, hiszen a MicroProse kiadta a Klingon Honor Guardot.

A készítőknek igen hálátlan feladat jutott, amikor az Unreal engine használata mellett döntöttek, hiszen az Unrealen kívül még nem jelent meg játék, amely ezt a motort használta volna. Nekik kell megmutatniuk, hogy rövidebb idő alatt (mégsem lehet minden játékot négy évig fejleszteni...), mit is lehet kihozni belőle. Nemcsak a Star Trek rajongókat kell megnyerniük a programjukkal, hanem a first person shooterek megszállottjait is.

A történet

Hősünk a játék elején lép be a Klingon Elit Testőrség tagjai közé, így első küldetésünk lényegében egy gyakorló feladat, amellyel Kurn (a Star Trek sorozatból megismert Worf testvére) bíz meg minket. Miután ezt a misszót sikeresen végrehajtottuk, Korek (a Testőrség vezetője) szól hozzánk és kétségbeesetten közli, hogy Gowront, a Klingon Birodalom vezetőjét megpróbálták eltenni láb alól. Az ismeretlen tettes szerencsére nem járt sikerrel, mert az uralkodó életben maradt, „csak" a Klingon Nagytanács többi tagját tudta megölni egy bombával. Korek valamilyen ismeretlen oknál fogva csak bennünk bízik, így minket bíz meg azzal, hogy kövessük a merénylőt és járjunk a végére annak, kik is állnak a merénylet mögött.

A fegyverzet

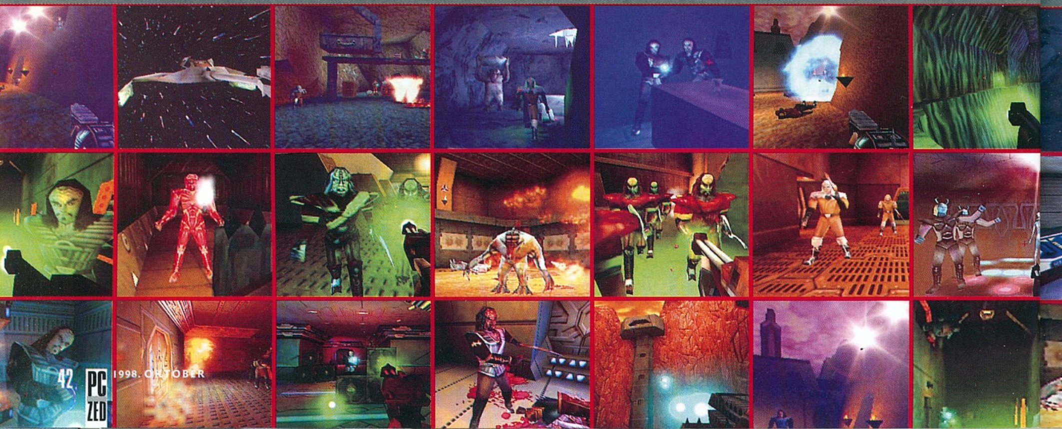
Egy olyan játék, amelyben klingonok szerepelnek nem lehet teljes a különböző fegyverek nélkül. A gyilkoló eszközökről egy külön táblázatban olvashattok, most csak néhány általános információt róluk. A programban szereplő tíz fegyverből négy már ismerős lehet azoknak, akik nyomon követték a Star Trek: The Next Generation sorozatot, a maradék hattal ebben a játékban találkozhatunk először. Ugyanúgy, mint az Unrealben, itt is kétfajta lövési mód van, az első a hagyományos, a második általában kicsit erősebb, igaz, több lőszert is fogyaszt. A fegyverek sok újdonságot nem nyújtanak régi quakerek számára, néhány eredeti ötlet azért helyet kapott itt is (ilyen például a „fekete lyuk").

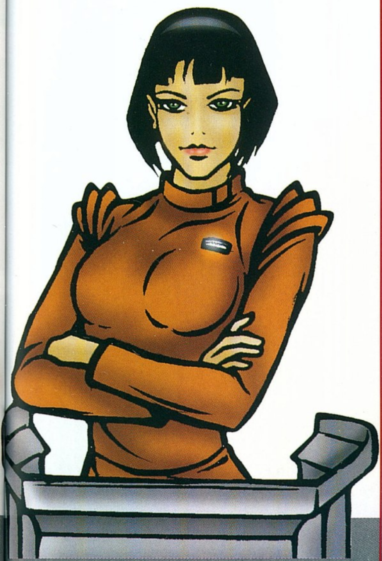
Egyéb felszerelések

Miközben fel, s alá rohangálunk a folyosókon, nemcsak fegyvereket és lőszert, hanem egyéb hasznos cuccokat is találhatunk. A szokásos FPS felszereléseken kívül (gyógyító lé vagy elsősegély doboz, páncél stb....) van néhány érdekes dolog is a játékban. A védőszemüveg segítségével a robbanások nem fognak úgy elvakítani minket, látunk vele a sötétben, valamint „rázoomolhatunk" az ellenségre. Az antigravitációs öv segítségével rövid ideig repülhetünk, a mágneses cipők pedig jól fognak jönni majd azokon a helyeken, ahol nincsen gravitáció.

A helyszínek

A játékban 26 szinten keresztül 17 küldetést kell végrehajtunk. A pályák eredeti Star Trek helyszínek alapján készültek, nincsen bennük annyi látványos elem, mint az Unreal szintjeiben, de az összhatás kellemesre sikerült. Különösen jók a gravitáció nélküli helyszínek, ahol a megfelelő felszerelés nélkül igen nehezen tudunk közlekedni.





Az ellenségek

Akik a Quake-en és Unrealen nevelkedtek, nyilván hiányolni fogják a hatalmas szörnyszerű ellenségeket, amelyekkel a két említett játék tele volt. A Klingon Honor Guardban ellenségeink többségében humanoidok, amelyek egyhangúságát csak néha töri meg néhány kisebb szörnyeteg.

Konklúzió

A játékmenet mindenkinek ismerős lehet, aki játszott már valamilyen first person játékkal: egyre erősebb fegyvereket gyűjtögetve kell az egyre durvább ellenségeket legyilkolni. Az azonban dicséretes, hogy a készítők igyekeztek sztorit is beleszőni a játékba. A történetet és az aktuális feladatot kis mozijelenetek formájában minden pálya előtt megtekinthetjük. Ezen kívül nem sok újdonságot találhatunk a többi Quakeklónhoz képest, de Star Trek rajongóknak mindenféleképpen kötelező darab!








A fegyverek

D'k Tash

Késünk az alapfegyver, közelharcban elég jól használható. Másodlagos funkciója igen látványos, hiszen hősünk egy zsonglőröket is megszégyenítő mutatvány után elhajítja. Ha esetleg mellément volna, akár a falból is kiszedhetjük.

Disruptor Pistol

Az Unreal első fegyveréhez hasonló pisztoly, amely rövid idő alatt magától újratöltődik. Másodlagos funkciója pedig, hogy több energia felhasználásával nagyobbat is lőhetünk.

Disruptor Rifle

Hasonló a Dispruptor Pistolhoz, de mivel puska kivitel, mindkét módban nagyobbat sebez. Sajnos nincs hozzá végtelen lőszer, energiacellákat kell gyűjtögetnünk hozzá, ha használni akarjuk.

Assault Disruptor

Elsődleges funkciója a Quake duplacsövű shotgunjához hasonlít, de nincs akkora szórása. Másodlagos módja, hogy egy erőteret lő ki, és aki abba bekerül, igen nagyot sebződik.

Ding'Pah

Nagyon érdekes fegyver, hasonlít az Unreal Razorjackjéhez. Különbség az, hogy csak egy lövedék van benne, így meg kell várnunk, hogy visszatérjen – cserébe viszont nyomot hagy a falon! Zárt térben igen csúnya pusztítást tud véghezvinni. A másodlagos mód még jobb, ilyenkor ugyanis a lövedéket a levegőben fel tudjuk robbantani.

Grenade Launcher

A gránátvető az a fegyver, amelyet egy ilyen játékból sem lehet kihagyni. Aki játszott Quake-kel, az már tudja, hogyan kell kezelni.

Rocket Launcer

A rakétavető szintén „kötelező" fegyver, a lövedék szép nagyot robban és igen látványos krátert hagy a falon.

Sith Har Blaster

A klingonok „golyószórója". Igaz, nem lövedékeket, hanem energiasugarat lő ki, de rendesen lehet vele sorozni. Másodlagos funkciójával igen jól lehet messzire is célozni.

Particle Dispersal Cannon

A legdurvább fegyver. Elsődleges lövése egy szupernova-szerű (igen látványos) robbanás, amely mindent megsemmisít, ami a közelében van, beleértve minket is, tehát próbáljuk meg nyílt téren és messziről alkalmazni. A másodlagos funkciója még durvább, egy fekete lyuk keletkezik, amely mindent beszippant (és persze megsemmisít), lövés után próbáljunk minél messzebbre rohanni!

Betleh

A klingonok híres kétélű késszerű fegyvere. Pontosan úgy működik, mint a sima kés, a különbség csak annyi, hogy sebzése jóval nagyobb.

VÉLEMÉNY

A játék az előzetes hírek alapján érdekes dolgokat ígért, ezek egy részét sikerült is betartani, míg bizonyos dolgok nem úgy jöttek össze, mint ahogy a készítők eltervezték. A játék grafikája nem annyira látványos mint az Unrealé, jóval egyhangúbbak a pályák, kevesebb a fényhatás. Annak azonban örülhetünk, hogy az engine talán legszebb effektjét, a ködöt sokat használják. A zene, ami – az Unreallel ellentétben – CD-ről szól, kellemes, hangulatos aláfestést kölcsönöz a programnak. A pályák szerintem jóval szegényesebbek, ötlettelenebbek, mint akár az Unreal, akár a Quake II szintjei, egyetlen kivétellel, ez pedig a Klingon Birds of Prey, amely szinte pontosan úgy néz ki, mint a Star Trek filmekben. Az ellenségek sem túlságosan változatosak, legtöbb esetben különböző áruló klingonokat kell kiirtanunk, akik csak abban különböznek egymástól, hogy milyen fegyver van náluk... Ezek a hibák szerintem annak köszönhetők, hogy a készítők igyekeztek minél szorosabban követni a Star Trek filmek sémáit.

A program hibái mellett a játékosnak meg kell még küzdeni az Unreal engine gyermekbetegségeivel is. A hatalmas hardverkövetelmény ellenére a KHG érezhetően lassabb, darabosabb, mint az Unreal. Ezen hibák sajnos azt eredményezik, hogy a programmal csak a Star Trek rajongók fognak sokat játszani, a first person shooterek megszállottjai pedig továbbra is Quake-eznek, amíg világ a világ.

Egyetlen apró (gonoszkodó) megjegyzés a végére. A Star Trekből tudjuk, hogy a klingonok becsületes, lovagias életet élnek, és ezen erényeket a harcban is szem előtt tartják. Hogyan lehet akkor az, hogy hősünknek szeme sem rebben, amikor egy szál késsel felfegyverzett fajtársának hátulról rakétavetővel szétlövi a fejét...?

Caris

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 32 MB RAM 220 MB HDD
3D-támogatás: 3Dfx, D3D, PowerVR
Multiplayer: 2-8, Internet
Dokumentáció: 40 oldal
Extrák: Star Trek környezet

Kiadó: MicroProse

ÉRTÉKELÉS

Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: közepes

81

Tom Clancy's Rainbow Six

Egyetlen lövés is végzetes lehet...

▼ Red Storm Entertainement

A kommunizmus összeomlása után úgy tűnt, végre békésebb időszak köszönt a világra, az egyre fenyegetőbb vallási-ideológiai fanatizmus elterjedése azonban hamar szétoszlatta a reményeket. Mivel a jól szervezett nemzetközi terrorizmus ellen a különböző országok anti-terroista csoportjai a diplomáciai komplikációk miatt tehetetlenek, ezért csak egy olyan szervezet tud megfelelő csapást mérni rájuk, amelyben a világ legjobb kommandósai szerepelnek.



Ez Tom Clancy, a híres regényíró véleménye, aki annyira meg volt győződve erről, hogy egyszerre írt róla könyvet és készített a témáról játékot. Clancy neve sokak számára ismerősen cseng: ő írta például a Vadászat a Vörös Októberre és a Férfias játékok című regényeket, és az ő könyve alapján készült a Politika című játék. A Rainbow Six magyarul még nem jelent meg, de ez remélhetőleg csak átmeneti állapot.

„...a polgármester megnyugtatta a lakosakat: a lezárt területről kihallatszó lövöldözés csak a lövészegylet gyakorlatozása..."

Aki a Special Operations-t a legnehezebb szinten is könnyedén játszotta végig, talán megvetően legyint a kiképzés opcióra, de a legelső küldetés nyolcadik újrakezdése után úgy fog dönteni, mégsem árt egy kis gyakorlás... Igazából csak a trainingnél lehet fogcsikorgatás nélkül megtanulni a Rainbow jóval összetettebb irányítását és billentyűzet-kombinációit. Ennél a résznél egyre növekvő nehézségi szinten, gyakorlatilag a játék összes konfliktusával találkozunk. Ha már úgy érezzük, mindent magtanultunk, jöhet az éles bevetés...

„...a kormány cáfolta, hogy bármilyen hasonló szervezetről tudomása lenne..."

A Szivárványban (a cím egyébként arra utal, hogy kommandósaink a világ legkülönfélébb tájairól valók) az eligazítás nem csak száraz küldetésleírás, mint a legtöbb kommandós játéknál, hanem igazi sztorikból áll: túszdrámák, terrorista akciók fanatikus környezetvédőkkel, neomarxistákkal nácikkal és lázadókkal. Ha van hozzá türelmünk, rengeteg egyéb információt is átböngészhetünk: embereink és egyéb fontos szereplők életrajzát, különféle háttérinformációkat a küldetésekről, szervezetekről és terrorista csoportokról, sőt, a küldetések után még az újságok tudósításait is elolvashatjuk. Érdemes összehasonlítani a hivatalos verziók és tényleges események közti különbséget... Ha netán valakinek még illúziói voltak a sajtó manipulálhatóságával kapcsolatban, az most megismerheti Clancy véleményét a témáról.

Ha minden szükséges információt elolvastunk, kiszemelhetjük a megfelelő embereket a küldetésre – természetesen a jobb tulajdonsággal rendelkezőkkel kevesebb gondunk lesz majd. A fegyverek és egyéb segédeszközök kiválasztásánál nem árt arra gondolni, hogy milyen típusú feladatot hajtunk végre: ha például túszokat kell megmentenünk, akkor érdemes nem páncélököllel, hanem inkább hangtompítós puskákkal, pisztolyokkal felszerelnünk kommandósainkat...

Végül lépésről lépésre megtervezhetjük az akció menetétmegadva, hogy embereink honnan induljanak, milyen területeket járjanak be, és akció helyszínére érve hogyan reagáljanak. Aki esetleg a stratégiai résszel nem nagyon szeret szöszmötölni, betölthet egy előre megadott tervet is.

„...a belügyminiszter nem kommentálta a túszmentő akció kimenetelét..."

A helyszínre érve automatikusan átvesszük







egyik csapatunk irányítását, a többiek azonnal elrohannak és végrehajtják az előre megadott parancsokat. Viselkedésüket azért tudjuk befolyásolni: megadhatjuk például, hogy óvatosan vagy inkább agresszíven cserkésszék be az ellenséget.

A játék a 1st vagy 3rd person dilemmát is eldöntötte: tetszés szerint választhatunk közülük. Katonáink animációit igazi kommandósokról készítették motion capture eljárással. (A derék különítményesek igen lelkesen álltak kötélnek, sőt, néha túlságosan is. Az egyik animátor azt mesélte, hogy amikor azt kellett szimulálni, ahogy a gumibot ütésétől összecsuklanak, az egyik kommandós macho módon állandóan ezt ismételgette: „Na, üssél még keményebben! Csak semmi puhányság!")

Mindegyik helyszín grafikáját teljesen egyedire tervezték, a különféle pályákon más-más elemeket, textúrákat, 3D-s effekteket használtak fel. A játék tervezése során Clancy külön kikötötte, hogy az elsődleges szempont a realizmus. A Rainbow Sixben tehát nincsenek felvehető energiacsomagok, fegyverek vagy más, Quake-klónokban megszokott powerupok. Itt minden ember csak magára és társaira számíthat. Ami pedig a legkeményebb: az akció során embereinket egyetlen egy lövéssel is elintézhetik, igaz, ha elég ügyesek vagyunk, nekünk sem kell sorozatokat pazarolnunk az ellenfélre. Ráadásul, ha egy emberünk meghal, nem pótolhatjuk, a következő misszióra eggyel kevesebben megyünk – ebben a játékban nem engedhetünk meg magunknak tisztáldozatokat...

A tűzharcot tehát csak az éli túl, aki előbb becserkészi és meglátja ellenfelét, így ez a játék igazi taktikai harc és nem egy Quake vagy Tomb Raider-klón. Gyakran a legkisebb hasadékot vagy ajtófélfát is ki kell használnunk, hogy hamarabb vegyük észre a vérünkre szomjazó terroristát, mint ő minket.

„...a szóvivő szerint a terroristák valószínűleg öngyilkosságot követtek el elkeseredésükben..."

Ha elrontottuk a küldetést, kezdhetjük elölről, ha viszont végre sikerült, mehetünk a következőhöz, és a sztori is tovább alakul. Hogy mi lesz a végkifejlet, azt inkább nem akarom elárulni, mindenesetre Clancy mestertől számíthatunk egy-két meglepetésre!



VÉLEMÉNY

Tulajdonképpen sajnálom ezt a játékot, mert igazi klasszis lehetett volna, ha nem szúrják el a kivitelezését. Amikor először kezdtem játszani vele, elégedetten csettintettem: ez tényleg leközi a Spec Ops-ot. A sztori, a játékmenet, a hangulat nagyon a helyén van. Rendkívül gondosan utánanéztek a politikai háttérnek, nagyon hangulatos volt, amikor a CNN-en fél füllel hallgattam a híreket a ruandai zavargásokról, és közben ugyanazon a helyszínen kellett kommandósaimmal leszámolnom a hutu lázadókkal. Érződik, hogy Clancy nemcsak a nevét adta a játék készítéséhez, hanem óriási lelkesedéssel részt is vett benne.

A probléma a játék mesterséges intelligenciájánál kezdődik. Hihetetlenül irritáló, hogy saját egységeim annyira „rám ragadtak", hogy a szűkebb helyeken egyszerűen nem tudtam hátrafelé mozogni. Néha viszont ők szorultak be valahova, ahonnan nagyon körülményes volt kiimádkozni őket. Az ellenfél AI-je sem különb: ha netán beléjük ereszt az ember egy sorozatot, akkor egy pillanatra meginognak, aztán folytatták útjukat. Akkor sem kell aggódni, ha egy ellenfél a saját társai orra előtt esik össze holtan, mert azok rájuk sem bagóznak, nyugodtan sétálgatnak tovább. Ezek után kissé túlzónak tűnik a Clancy és csapata által büszkén hangoztatott hiperrealizmus...

A grafika néha elég darabos volt, néha nagyon szép, de mondjuk nem egy Unreal, az biztos.

Talán kicsit túl szigorú voltam, pedig füstölgéseim ellenére azért ez bíztató kezdet Clancy csapatától (főleg a gyengécske Politika után), de még sokat kell fejlődniük.

Bad Sector

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P90 • 8 MB RAM 57 MB HDD
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2-8, internet
Dokumentáció: 70 oldal
Extrák: Tom Clancy közreműködése

ÉRTÉKELÉS

Kiadó: Take 2 Interactive
Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

79

Missing in Action

Avagy a vietnámi kiruccanás

▼ GT Interactive









Bizonyára sokan emlékeznek a nagy sikerű Desert Srike-ra, Jungle Strike-ra és Nuclear Strike-ra. Ezekben a játékokban egy helikoptert irányítva kellett (volna) minél nagyobb pusztítást okozni az ellenségnek. A GT Interactive szerint van még kiaknáznivaló lehetőség a stílusban, és úgy döntött, újra előveszi az ötletet.

A legnagyobb különbség a Missing in Action és a Strike sorozat között, hogy míg azok kitalált helyszíneken játszódtak, addig az MIA a vietnami háborúban zajlik, megtörtént eseményeket alapul véve. Persze a készítők nem ragaszkodtak szorosan a történelemkönyvekhez, legtöbbször csak a helyszínek nevei ismerősek, a cselekmény maga nem. A program főhőse Mann, a helikopterpilóta, akit a történet kezdetekor végzett a West Point Katonai Akadémián és ezután helyeztek át Vietnamba. A játék küldetésalapú, a bevetéseket pedig videojelenetek kötik össze. Ezekből a bejátszásokból ismerhetjük meg a történet folytatását és a következő küldetésben végrehajtandó feladatot. A missziók elég változatosak, offenzív és defenzív feladatok egyaránt helyet kaptak közöttük. Ha már megismertük a feladatot (amelyet a biztonság kedvéért el is olvashatunk), következhet a játék „lelke", a repülés.

Habár a körítés másra engedne következtetni, az MIA valójában egy lövöldözős játék. Helikopterünket „hátulról-felülről" látjuk néhány létfontosságú műszerrel együtt. A képernyő bal felső sarkában található a radar, amelyen aktuális célpontunkat egy piros pont jelöli. Miközben felé haladunk, másodpilótánk folyamatosan tájékoztat az aktuális helyzetről és javaslatokat is tesz, hogy mi lenne a leghelyesebb teendő. Érdekesség, hogy a helikopterünkkel nemcsak előrelőhetünk, hanem az oldalsó gépágyúk segítségével jobbra és balra is. A kis zöld célkeresztek mutatják, hogy az első, illetve az oldalsó ágyúk hova lőnének. Amikor a célkereszt színe megváltozik, az azt jelenti, hogy befogtunk egy célpontot. Ilyenkor a gépágyú egy kicsit célra tart, a helikopterünk apró rándulásai nem zavarják meg a pontos találatot. A küldetésünk sikeres teljesítését természetesen igyekeznek a vietkongok megakadályozni. A gyalogosok folyamatosan rohangálnak, a fák közé vagy az épületek mögé rejtőznek, miközben szünet nélkül osztják az áldást. Ne maradjunk mi sem adósuk, irtsuk őket, ahogy tudjuk, arra azonban figyeljünk, hogy lőszerkészletünk véges!

Az igazi macho katona kellékei: whiskeys üveg, shotgun és 48-as bakancs.



A játék a Direct3D-n keresztül használja a 3D gyorsítókártyákat, ennek ellenére a grafikája nem nagyon emelkedik ki az átlagból. A háttér egyhangúságát csak néha-néha töri meg egy épület vagy jármű, de azok is olyan aprók, hogy nem nagyon lehet különbséget tenni közöttük. A videobetétek minősége jó, tartalmukon azonban látszik, hogy a készítők igyekeztek minél kevesebb költségvetéssel elkészíteni az animációkat. Ez a kritika nem a színészekre vonatkozik, ők megfelelően játszanak, hanem arra, hogy az összes movie ugyanabban a szobában játszódik. Bár hősünk helikopterpilóta, ennek ellenére egyetlenegy helikoptert nem láthatunk az animációkban. Legalább néhány eredeti felvételt betehettek volna a játékba... A hangok ezzel szemben remekül sikerültek, másodpilótánk folyamatos szövegelése és a rádióüzenetek kavalkádja kiváló hangulati aláfestést kölcsönöz a játéknak. A CD-ről szóló zene is remek, érdekes (és kellemes) ötvözete a kelet-ázsiai népzenének és a rocknak.

Összességében nézve az MIA nem egy klasszikus, de a hangulata jó, könnyen magával ragadja azt a játékost, aki egy kis öldöklésre vágyik, de sok mögöttes tartalmat ne próbáljunk keresni benne.

Caris

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 MB RAM 100 MB HDD
3D-támogatás: 3D3
Multiplayer: –
Dokumentáció: 30 oldal
Extrák: MMX processzor támogatása

Kiadó: GT Interactive
Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: közepes

ÉRTÉKELÉS 77

Redneck Rampage
Rides Again

▼ Interplay

Már több mint egy éve, hogy megjelent a Redneck Rampage, amelyben két amerikai „vidéki" fickó ámokfutásába pillanthattunk bele, akik teljesen bekattantak attól, hogy pár földönkívüli egyén ellopta kedvenc díjnyertes malacukat. Az Interplay és a Xatrix úgy érezte, van még pár ötletük a témával kapcsolatban. Ennek eredményeképpen született meg a Redneck Rampage Rides Again.

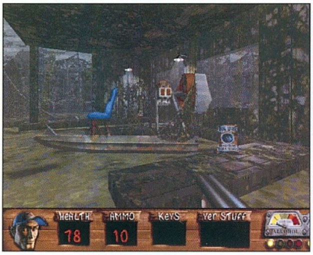
A Redneck végén hőseinknek sikerül megsemmisíteniük az összes földönkívülit és elrabolni repülő csészealjukat. A folytatás a játék intrójából kiderül: Bubba és Leonard valószínűleg nem rendelkeznek ufóvezetői jogosítvánnyal, és ennek eredményeképpen vad kanyarvételek közepette össze is ütköznek a MIR űrállomással, és a frászt hozzák a mit sem sejtő legénységre. Az ámokfutásnak természetesen (?) zuhanás lesz a vége. Hőseink – miután kimásztak az ufóroncsból – rádöbbennek: az idegenek ismét az életükre törnek. Nincs más hátra, mint férfiasan megmarkolni a lefűrészelt csövű vadászpuskát és odapörkölni a szemük közé!

óriási mutánsokat és gyilkos robotokat kell megsemmisítenünk, hanem pl. szarvas nyulakat, pitbullokat, motoros banditákat vagy táncoló lányokat, akik dinamitrudakkal próbálnak „kedveskedni" nekünk.

A Redneck Rampage Rides Again 14 pályát tartalmaz. Az elődděl ellentétben azonban nem mindig gyalog kell gyilkolásznunk, az egyik szinten egy golyószóróval felszerelt motorbicikli nyergében tombolhatunk a puszta közepén, míg egy másikon egy kisebbfajta ágyúval ellátott motorcsónak lesz a segítségünkre. Az egyjátékos üzemmóddal nincs semmi gond, a multiplayer mód azonban (sajnos) ugyanaz maradt, mint amit a Duke-ban megszokhattunk. Nem a jól bevált kliens-







Aki ismerte a játék elődjét, annak nem lesz ismeretlen a folytatás hangulata sem. A program nem más, mint egy „first person shooter", de nem egészen a szokványos köntösbe öltöztetve, hiszen a játék egyik alapeleme a humor és az idétlenkedés. Bubba és Leonard két vidéki „suttyó" (elnézést, de nem találtam jobb kifejezést rájuk), és ennek megfelelően is viselkednek. Állandó káromkodás, köpködés és sok még ennél is durvább dolog közepette irtják az ellenségeket. A „szörnyek" is kiválóan passzolnak a játék hangulatához, hiszen az ilyen stílusú programokkal ellentétben nem

szerver alapú módszert használja, emiatt mindenkinek egyszerre kell elindítania a játékot, és ha az egyik géppel valami gond van, akkor lehet elölről kezdeni az egészet.

Az RRRA-nak van még egy olyan tulajdonsága, ami nem jellemző napjaink játékára, nevezetesen az, hogy DOS alatt működik. Kis küzdelemmel elindítható ugyan Win95 alatt is, de a készítők szerint ez erősen ront a program teljesítményén. Bár a Win95-nek sok hibája van, de azt senki sem tagadhatja le, hogy a játékosok elszoktak már az olyan dolgoktól, mint a hangkártya konfigurálása, vagy a multiplayer üzemmód elég körülményes indítása.

A program úgy másfél évvel ezelőtt szép lett volna, de (sajnos) a régen elavult Duke Nukem 3D engine-jét használja, ez egyben a grafika minőségét is meghatározza. Amikor a Duke Nukem megjelent, akkor az engine még korszerű volt, de manapság, a 3D gyorsítók világában ez már édeskevés ahhoz, hogy megdobogtassa a fanatikus játékosok szívét. Mivel a játék nem használ 3D gyorsítást, a megjelenítéshez egy viszonylag erős (200 MHz-es) gépre is szükségünk lesz. Akinek azonban nem létkérdés, hogy egy játék úgy nézzen ki, mint az Unreal, bírja a kissé durva, amerikai stílusú poénokat, az mindenképpen próbálja ki az RRRA-t, minden valószínűség szerint remekül fog szórakozni.

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK	
Hardverigény: P90 • 16 MB RAM 270 MB HDD	**Kiadó:** Interplay
3D-támogatás: –	**Grafika:** közepes
Multiplayer: 2–8 játékos	**Hangulat:** nagyon jó
Dokumentáció: 16 oldal	**Összetettség:** közepes
Extrák: „vidéki" feeling	

ÉRTÉKELÉS **69**

HEXPLORE

újabb kalandok és sárkányok

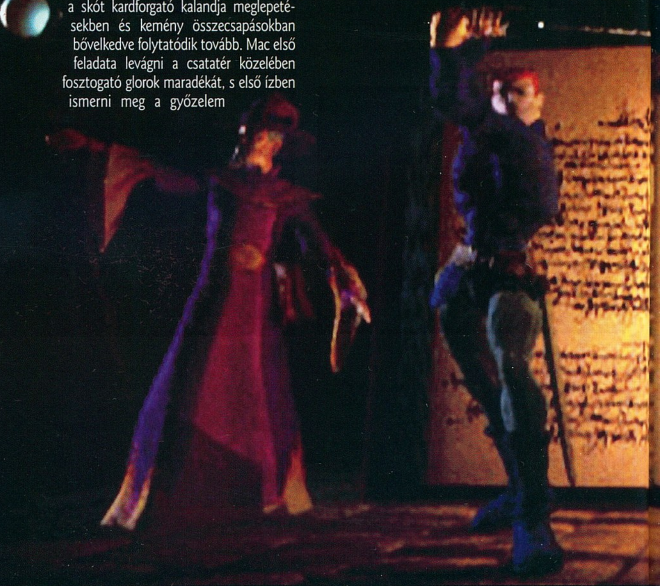
▼ Ocean/Infogrames

Ebben az alternatív világban kicsit másképp alakultak a dolgok. Atlantisz ugyan elsüllyedt, de öröksége nem veszett kárba, a mágia tudománya nem merült feledésbe. A Művészet széles körben ismertté vált, ezt a Földet a mágia keresztül-kasul átszövi. Az ismert világot az emberek irányítják. Emberek keletről és nyugatról, harcos északiak és a temperamentumos dél fiai találkoznak a Földközi-tenger partvidékén, s egy egészen más Európa alakult ki Krisztus után ezer esztendővel, mint azt mi tudjuk-ismerjük. A birodalmak árnyékában, távol a lakott országrészektől régóta mocorognak a kisebbségben és elnyomásban élő fajok. Az emberek szörnyeknek nevezik őket, és háborúban állnak velük, ők maguk erről kissé másképp vélekednek, de az embernépet szintúgy gyűlölik. Fajuk változatos és tarka, akár a rét virágai – némelyikük nem is annyira elvetemült, mint azt róluk vélik. Ezek a mesés tündérnépek inkább elrejtőznek az emberek és ellenlábasaik elől, talán már Te is hallottál meséket róluk…

Hősünk, MacBride, a fiatal skót legény egy szép napon úgy dönt, hogy kamatoztatja ösztönös harckészségét, s kalandornak, szerencsevadásznak áll – mint annyi más társa ezen a világon. Balszerencséjére egy olyan sereghez csapódik, amely egy éjszaka megsemmisítő vereséget szenved Garkham szörnylényeinek, a gloroknak meglepetésszerű támadásában. A glorok a sátraikban mészárolják le az álmukból felriasztott lovagokat, a kevéske túlélőt pedig rabláncra verve hurcolják el. Maga MacBride is megsebesült a rajtaütés során, szerencséjére azonban elvesztette eszméletét, s a fosztogató támadók halottnak nézték. Talán senki sincs, aki szembe tudna szállni Garkham sötét erejével? A büszke sereg csúfos vége az emberek utolsó reményének végét jelentette? Mit tegyen Mac?

Ezzel a történettel és ezekkel a gondolatokkal indul az Ocean gondozásában megjelent, szerepjátékelemekkel átitatott kalandjáték, a Hexplore. A történet, a skót kardforgató kalandja meglepetésekben és kemény összecsapásokban bővelkedve folytatódik tovább. Mac első feladata levágni a csatatér közelében fosztogató glorok maradékát, s első ízben ismerni meg a győzelem édes ízét. Később sok mindenkivel találkozik, némelyikük fel fogja ajánlani társaságát, segítő kezét és szolgálatait. Bár Mac elsősorban a közelharcban jeleskedik, jól jöhet egy ügyes kezű és ruganyos mozgású íjász, vagy egy mágus, aki járatos a Művészetben. A környéken élő emberekkel beszélgetve Mac és társai változatos feladatokat hajtanak majd végre, s lassacskán kikristályosodik a végső cél: Garkham uralmának megdöntése.







VÉLEMÉNY

Ha jól emlékszem, a májusi ZED CD-mellékletén találkoztam először a játékkal. A demót augusztusban követte a teljes játék, s azonkívül, hogy most már végig lehet irtani több tucat helyszínt tíz-egynéhány karakter közül csemegézve, semmi sem változott. A Hexplore nem lett szebb, nem lett se könnyebb, se nehezebb, ezért egy kicsit csalódtam. Leginkább a grafika puritánsága zavar. Ezt a színvonalat utoljára két-három évvel ezelőtt tudtam értékelni, ma már ez kevés az üdvösséghez. A játék ugyan nem lesz rosszabb ettől, de egy kopott, csúnyácska autóra semruház be szívesen az ember, ha mellette ott csillog-villog egy másik. Ezzel szemben igen-igen tetszik a karakterek egyedi ábrázolásmódja, noha így egyáltalán nem hasonlítanak a kézikönyvben bemutatott személyiségekre. Apropó, kézikönyv: csupán egy 32 oldalas füzetecske tartozik a játékhoz, az is a CD tokjába csúsztatva mint valami szövegkönyv. Ami egy zenei CD-nél elég, az egy ilyen játéknál tavaszi harmat vagy még annyi sem...

Nagyszerű viszont a szereplők hangja, mindegyik egyedi. Látszik, hogy nem egyszerűen felolvasták a hangjukat kölcsönző színészek a szövegeket, hanem azonosultak is a feladattal. Igazán ritka az ilyen! A játékmenetről különösebb ódákat nem lehet zengeni, lévén eléggé egysíkú. A kalandozás színtere még annyira sem él, mint az átlagos játékokban, noha állítólag 200 szereplővel is lehet tárgyalni. Ugyan nem számoltam őket, tény, hogy sokan voltak. Ennek ellenére a végigjátszásig csak egy út vezet, sajnos nincs több, még tévútra sem futotta. Ha valahol elakadunk, az nem azért van, mert esetleg zsákutcába kerültünk, vagy mert rossz nyomot követünk.

Mindent összevetve, a Hexplore bizony nem több, mint egy átlagos játék – szürke, mint a veréb! **ZOTYÓ**



Dióhéjban ennyi lenne a történet, amely magán viseli egy vérbeli kaland-RPG ismérveit: tárgyak felkutatása és használata, csapattársak toborzása, akik az élet más-más területén járatosak, pergő harcok, varázslás, mesebeli, hol barátságos, hol ellenséges mellékszereplők. Logikai feladványokból sem lesz kevés. Az, hogy ezek eleinte roppant egyszerűek, s néhány taposásra váró kapcsoló aktivizálásában ki is merül a repertoár, nem jelent semmit, később lesznek ám furmányosabb megoldása váró feladatok!



Az egész játék kicsit az Ultima sorozatra hasonlít, s a kivitelezés is erre emlékeztet. 3D-s izometrikus, rajzolt terepen kell a kalandorok kicsiny, de hősies csapatát irányítani az egérrel kattintgatva. Míg a bal gomb cselekvésre, a jobb a játéktér forgatására szolgál. Az irányítás összes többi művelete egyértelmű, könnyen elsajátítható és memorizálható. Ahol valami lényeges történik, ahol fontos dolog van, ott egyrészt megváltozik a kurzor formája, másrészt a program is kiírja a megfelelő szöveget a képernyőre.

A játékban található erdő, mocsár, hegy-völgy, város és kicsiny falu, meg persze az elmaradhatatlan várak, barlangok és egyéb sötét, dohos helyek. Meglehetősen változatos a terep, noha ezek részletessége (pl. egy szoba belülről) már nem mondhatja el mindezt magáról. A kalandozás során sokszor kell majd harcolni, ez a ma divatos valós idejű csetepatéban fog lebonyolódni. MacBride és társai hűen követik minden parancsunkat, erről hangos kiáltásokkal, a real-time stratégiákból megszokott módon tudatnak minket. Mindegyik figura mást mond, de azt fáradhatatlanul hajtogatja, így egy idő múlva jobb lesz átállítani az idegesítő kiáltozásról a vasalt bakancsok trappolására. A kalandorok színpompás beszédstílusa mellett minden egyes NPC-nek sikerült odaillő beszédhangot rögtönözni. A kardok, balták és csákányok csengése elég élethűre sikeredett, szintúgy hangulatos a kilőtt nyilvessző halálos surrogása vagy a tűzgolyó robajlása. Mindezt egy rendkívül megkapó, induló jellegű zene festi alá, amely nem a CD-ről szól, hanem előre legenerált hangszerek megszólaltatásával oldották meg a programozók.

Még el kell, hogy mondjam, a Hexplore támogatja a multiplayer üzemmódot, ahol maximálisan négyen, egy-egy karaktert irányítva irthatjuk az ellent. Ezt meg lehet oldani modem, IPX, TCP/IP protokollok segítségével.









TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P100 • 16 MB RAM 54 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2-4 játékos, internet
Dokumentáció: 32 oldal
Extrák: –

Kiadó: Infogrames

ÉRTÉKELÉS

Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

80



Dune 2000

Pontosan három nullával több

▼ Electronics Arts/Westwood Studios



Valamikor a múlt év végén röppent fel a hír, hogy a Westwood újabb, Frank Herbert regényeire alapozott Dune-játékot készít, azzal a nem titkolt céllal, hogy megismételje a Dune 2 sikerét. A hír hallatán a stratégiarajongóknak azonnal duplájára ugrott a pulzusuk, és hamarosan a legvadabb találgatások kezdtek szállingózni a játékról...

Volt, aki azt mondta, hogy a Dune 2000 lesz az a játék, amelyik átveszi a Total Annihilation-től a koronát (akkor még nem volt Starcraft); volt, aki azt hitte, hogy a program a Command & Conquer harmadik része, csak sivatagi környezetben; egyesek pedig tudni vélték, hogy a játék teljesen 3D lesz. A feltételezéseknek aztán a Westwood vetett véget, mert közölte, hogy a Dune 2000 a Dune 2 1998-as verziója lesz, a játék legnagyobb erényeként emlegetve a multiplayer-lehetőséget. Ezek után néhány gyönyörű kép is felkerült az internetre, ami ismét felélénkítette az érdeklődést, a program júniusi megjelenésének szeptemberre halasztása pedig tovább fokozta a várakozás izgalmát. Az új határidőt már tartotta a cég, így van szeren-

csénk bejelenteni, hogy a Dune 2000 végre megérkezett. Megérkezett, mi pedig értetlenül állunk furcsaságai előtt...

A játék kerettörténetének kérdését meglehetősen érdekesen oldották meg. A készítők ugyanis egy az egyben átvették a Dune 2 forgatókönyvét, így például a két játék intrója szóról szóra, jelenetről jelenetre megegyezik, csak a grafika és a hangok kivitelezése lett szebb. Aki játszott a Dune 2-vel, az tudja, hogy azokban az időkben, amikor az megjelent (1993-ban), még nem fordítottak nagy gondot a stratégiai játékok sztorijának kidolgozására. A nagy elődnek mindössze annyi volt a kerettörténete, hogy a galaktikus birodalom császára egy három nemesi ház közötti háború révén kívánta eldönteni, hogy kié legyen az Arrakis bolygó feletti hatalom. A Dune 2000 tálalása teljesen megegyezik a Dune 2-ével, így ismét találkozhatunk az Atreidesek, az Ordosok és a Harkonnenek egy-egy mentátjával, s ismét a területfoglalás és az ellenfél teljes eliminálása lesz a cél. Talán a Westwood fejlesztői ezt a nosztalgiázást jó ötletnek tartották, lehet, hogy így akarták kifejezni tisztelgésüket az első real-time harci startégiai játék előtt... Pedig egy jó forgatókönyvvel, a Dűne-könyvekből megismert hősök bevonásával, a Frank Herbert által megálmodott világ varázslatos atmoszférájával, a császári és kisnemesi intrikák összefüggő történetbe szövésével túl lehetett volna szárnyalni még a Starcraft nagyszerű kerettörténetét is.

A Dune 2000 engine-je is hagy némi kívánnivalót maga után. A játéktér megvalósítása teljesen kétdimenziós, ami 1998-ban már nagyon kínos. Legalább egy 3D-izometrikus külcsínt adhattak volna a programnak. A saját egységek mozgása is gyenge, már évekkel ezelőtt is láttunk rá jobb megoldásokat. Egységeink néha úgy döntenek, hogy az általunk kijelölt helyet a „leghosszabb út" algoritmus szerint közelítik meg, gyakran céltalanul kóvályognak, mint egy japán turistacsoport, és csak a legritkább esetben mennek oda mindenféle zökkenő nélkül, ahova szeretnénk. A mesterséges intelligenciáról is kénytelen az egyszeri játékos lesújtó kritikával nyilatkozni. Érthetetlen, hogy a Westwood hogyan adhatott a játékhoz egy ilyen buta AI-t. A gépi ellenfél sokszor egyenként(!) küldi bázisunk ellen az egységeit, de legjobb esetben is csak 7-8 fős csapattal támad. A bázisán viszont nagy tömegben tárolja jobbnál jobb harci alakulatait ahelyett, hogy használná őket. Ilyen passzív magatartás mellett nem nehéz legyőzni az ellenfelet, mert a „gyorsan gyűjtögetek, nagy csapatot gyűjtök, majd támadok, a védekezéssel nem törődöm"-módszer az összes pályán beválik. Ettől viszont a játékmenet lesz monoton.

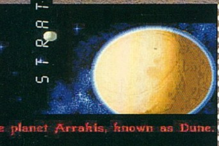
Ha már a játékmenetnél tartunk: nagyon lassú a Dune 2000 ritmusa. Az egységek sebessége is csigatempójú, de a gyártás sebessége - tudniillik, egyszerre csak egy (!) épületet lehet gyártani – kifejezetten unalmassá teszi a játékot – még nyomokban sem emlékeztet a Total Annihilation vagy a Starcraft pergősségére. A harminc különböző misszióban csak kétféle cél található: vagy ki kell irtani mindenkit, vagy csak egy célpontot kell megsemmisíteni. Az pedig övön aluli ütésként éri a játékost, hogy sok küldetés nagyon ismerős a Dune 2-ből... Az egyhangúságot csak fokozza a kevés tereptárgy és az állandóan ismétlődő homokos-sziklás háttér, valamint az a tény, hogy gyakorlatilag mindegy, melyik házzal kezdjük el a játékot, egységeik és épületeik 95%-ban megegyeznek. Ráadásul csak az Arrakis bolygón kell harcolni, pedig milyen nagy élmény lenne az Atreidesek szülőbolygóját leigázni vagy gyilkos kommandót vezetni a császári palotába! A változatosság azonban ismeretlen fogalom a Dune 2000-ben...

Az egyetlen, ami sokat dob a Dune 2000-en, az a kivitelezés. Az intro és az átvezető videók gyönyörűek, nagyon jól kitalálták és jól koreografálták a jelenetek. A mentátok igazi egyéniséget kaptak, és jól tükrözik az egyes házak mentalitását. A grafikára (a már említett egyhangúságon kívül) nem lehet panaszszava a játékosnak. Az épületek és a hátterek csodálatos külsőt kaptak, a háttérelemek pedig jól visszaadják a sivatagos bolygó felszínének arculatát. Az egységek grafikája és animációja is kielégíti az igényeket, azonban nem ártott volna kissé nagyobb egységeket rajzolni (a gyalogosok fajtáit például nem igazán lehet megkülönböztetni egymástól). A játék nemcsak a szemet, a fület is gyönyörködteti: a Dűne hangulatához nagyon jól illeszkedő, szimfonikus zene nagyszerű aláfestést ad a játéknak.

Az igazán magas színvonalú kivitelezés azonban kevés ahhoz, hogy megmentse a játékot: a Dune 2000 súlyos hiányosságai miatt csak valahol a '94-95-ös elvárások szintjén mozog. Az oly sokáig várakozó stratégia-őrültek és Dűne-rajongók számára igazi csalódás a program, s – mivel a játék lassúsága multiplayer játékban is jelentkezik – hosszabb időt csak a legmegveszekedettebb fanatikusok és a nosztalgiára hajlamosak fognak eltölteni vele.













Dune 2 vs. Dune 2000:

A Dune 2 1993 őszén, pontosan öt évvel ezelőtt jött ki a Westwood műhelyéből, és hatalmas sikert aratott. Abban az időben még teljesen újnak számított az a fajta stratégiai játék, amit manapság „action-real-time" jelzővel emlegetnek, és tulajdonképpen a Dune 2 volt ennek a stílusnak a szülőatyja. A nagy elôd mai szemmel nézve nagyon butácska volt: nem lehetett benne teljes csapatokat kijelölni, nem volt lehetőség multiplayer játékra, és a játékmenet nagyon lassú volt. A VGA grafika sem szögezte oda a játékost a monitorhoz. Mindenesetre újszerű felfogásával és a Dűne-korítésnek köszönhetően a Dune 2 igazi bestseller lett, és ezzel egy egész műfajt teremtett meg.

A Dune 2000-en sajnos nem látszik az eltelt öt év. Igaz, a grafika sokkal szebb lett, és van már multiplayer-játék (akár csak csapatkijelölés), de ezzel az újdonságok sorolása véget is ért. A folytatás alkotói túlzott mértékben ragaszkodtak a Dune 2-höz: ugyanaz a sztori, ugyanaz a cél, ugyanazok a küldetések, ugyanazok a hiányosságok. A játék apró finomságai – melyek egy 1993-as játékban még egyáltalán nem voltak fontosak, a mai igényekhez azonban hozzátartoznak – teljes egészében kimaradtak a folytatásból is. Hogy stílszerűek legyünk: a játék receptjéből hiányzik a fűszer. Ezt csak sajnálni tudjuk, mert a Dune 2000 igazán nagy ígéret volt.

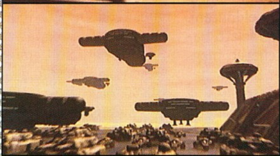
Stöki

















Frank Herbert és a Dűne: Frank Herbert amerikai író 1965-ben adta ki – egyesek szerint sci-fi, mások szerint fantasy, de leginkább fiction-fantasy – könyvét, a Dűnét, amely bombaként robbant be az akkori piacra. A könyv teljesen új felfogásban értelmezte a fantasy és a fikció fogalmát, mert szakított az addigi, többnyire heroikus és az ember győzelmét hirdető írások konvencióival, és a regényben az embert mint saját maga ellenségét jelenítette meg. A könyvben nagy szerepet játszott a gazdaság és a politika (akárcsak a való életben), és a Dűne cselekményét ezek a tényezők legalább annyira mozgásban tartották, mint az egyének személyes motivációi. Mindehhez az író egy rendkívül ötletes, fantáziadús világot talált ki, ahol a furcsa, feudális hierarchiában élő emberek nem űrlények ellen harcolnak, hanem az egymás elleni háborúkba és torzsalkodásokba fektetik energiáikat. A könyvben az egyik nemesi ház ifjú tagjának, Paul Atreidesnek az életútját követhetjük végig, és rajta keresztül megismerhetjük Arrakist (más néven Dűnét), a sivatagbolygót, annak flóráját és faunáját, valamint a talaj alatt élő óriási homokférgeket, melyeknek ürüléke, a fűszer, hatalmas kincs galaxisszerte (ez teszi gazdaságilag értékessé a bolygót). Ezenkívül betekintést nyerhetünk a Harkonnenek (az Atreidesek halálos ellenségei) életébe, és a galaxis császárának piszkos üzelmeibe, s mindezt Herbert egyedi stílusában olvashatjuk. Misztika és eredetiség – ez a Dűne (nem csoda, hogy az írók világszövetsége minden idők legjobb száz könyve közt tartja számon).

Herbert később több folytatást is készített a könyvhöz (A Dűne gyermekei, A Dűne messiása, A Dűne isten-császára...), valamint jó néhány egyéb regényt is írt (ezek közül magyarul megjelent a Védett nők és A Dosadi-kísérlet), de ezeknek a színvonala már nem érte el az elődét. A Dűnéért viszont hálás lehet neki az egész világ. Aki még nem olvasta, sürgősen pótolja a mulasztást!

Stöki

Vélemény

A Dune 2 volt annak idején az a játék, amelyik megszerettette velem a real-time stratégiákat, nem csoda hát, hogy nagyon vártam a folytatást. Aztán, amint meghallottam, hogy hamarosan érkezik a Dune 2000, leporoltam a Dune 2-t, és játszottam vele néhány napot. Hamarosan meg kellett, hogy állapítsam, mai szemmel nézve a nagy elôd bizony elég szerencsétlen. Sebaj, gondoltam, majd a Dune 2000 megmutatja, hogy most mit tudnak a Westwood fejlesztői.

Nos, a folytatás megérkezett, kipróbáltam, és ugyanazt éreztem, mint a Dune 2-nél. Bár most jelent meg, a Dune 2000 felett máris eljárt az idő. Egy évekkel ezelőtti technikai megoldásokat használó, szépen becsomagolt művé bagatellizálták el a dicső folytatás nagy lehetőségét, és ezzel nagy csalódást okoztak a PC-s közönségnek.

A játék a grafikáján kívül semmiben nem mutat több- bet, mint az elődje. Az új Dune-ben a Dune 2-ből egy az egyben átvett játékelemeket kaptam, így a program teljes kerettörténetét és jó néhány, az elődből már ismert küldetést. Mindezt a készítők megfejelték egy özönvíz előtti engine-nel és mesterséges intelligenciával (amelynek köszönhetően hihetetlenül könnyű lett a játék), s ez aztán végleg elvette a kedvem az egésztől. Hogy röviden kifejezzem a véleményem: az utóbbi hónapok egyik legnagyobb ígéretből az egyik legnagyobb balsiker lett, s ennek köszönhetően sokan fognak kiábrándulni a Westwoodból.

Csalódottságomat csak egy Starcraftet is felülmúló Tiberian Sun (a Westwood következő játéka) esetén vagyok hajlandó elfelejteni, és nagyon remélem, hogy a C&C-sorozat következő része igazi hárompontos nagy dobás lesz. A Dune 2000 azonban nem más, mint egy kihagyott ziccer...

Stöki



Technikai jellemzők

Hardverigény: P120 • 16 Mb RAM 250 Mb HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2-8 játékos, internet
Dokumentáció: CD booklet, 40 oldal
Extrák: Nosztalgikus hangulat, remek színészi teljesítmények

Értékelés

Kiadó: Electronic Arts
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

78

People's General

A sárkány éve?

▼ Mindscape/SSI

Patinás, nagy céghez méltóan az SSI most is komoly „aknamunkát" végzett, hogy legújabb üdvöskéjüket mindenki tűkön ülve várja. Ígéretekből nem volt hiány: modern hadviselést, még szebb térképeket, helikoptereket, nagyon okos számítógépi ellenfeleket és még ezernyi apróságot harangoztak be. Most elérkezett az ítélet ideje, hiszen – mint tudjuk – az ígéret szép szó...

XXI. század elején járunk. A világ változóban, a nagyhatalmak idegesek. A Szovjetunió széthullásának, majd az orosz gazdaság látványos mélyrepülésének következtében az ázsiai szuperhatalmi trón megüresedett. Japán betegeskedő hazai piaca miatt nem is álmodhat erről a pozícióról, ám közvetlen szomszédságában megjön a több ezer éves sárkány étvágya! Kína megindítja százmilliós hadseregét, hogy a történelem során először, végre kizárólagos hatalmat szerezzen az egész régió felett.

Kína vs. Világ–válogatott

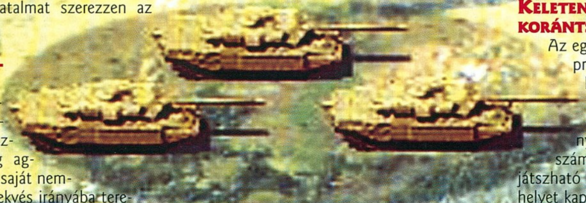
Korunk egyetlen szuperhatalma, az Egyesült Államok nem nézheti tétlenül Peking agresszióját (mellesleg saját nemzeti érdekei is a cselekvés irányába terelik), és egykori ellenségei, a szorult helyzetben lévő oroszok segítségére siet. Természetesen a régió kisebb országain hetek alatt átgyűrűzik az erőszakhullám, s így tucatnyi nemzet részvételével megkezdődik a harmadik világháború!

Az első hallásra kicsit vadnak tűnő utópiától remélhetőleg nem kapnak majd ihletet a kínai vezetők, ám a békés játékosok bátran kipróbálhatják a megvénült orosz maci karmait. Utóbbiak fájdalmasan fogják konstatálni, hogy az öreg medve nem egyenlő a vén medvével...

De ne szaladjunk ennyire mindenben előre! Inkább tekintsük át, hogy mi minden tér el a People's General páncélos elődjétől! Először is tisztázni kell: a készítők alapvetően a Panzer 2 engine–jét használták munkájuk során, igaz, lényeges módosításokat is eszközöltek. Ezek közé tartozik a légierő egységeinek minimalizálása. Saját hadseregünk sorai közé kizárólag helikoptereket toborozhatunk. Ez azonban korántsem jelenti a bombázók, vadászgépek likvidálását a programból! Csatáink során adott mennyiségű pontból gazdálkodva kérhetjük a légierő támogatását. A segítség nem merül ki az ellenséges állások gyöngítésében. Életbevágó fontosságú felderítést is végezhetnek, de lehetőség adódik arra is, hogy az ellenfél köre alatt védelmezzék kijelölt szárazföldi egységeinket.

Látod? Nem látod? Na látod!

Az egyik legmarkánsabb változást az ellenséges erők felfedezése során fogjuk tapasztalni. Alapvetően négy állapotot különböztet meg a program. Első lehetőség, hogy egyáltalán nem látjuk az ellenfél hadosztályait. Ha látótávolságra kerülünk riválisunk alakulataihoz, akkor általában sötét négyzetben egy kérdőjel figyelmeztet minket az egység pozíciójára. Ennél is jobb eshetőség, ha már az alakulatra jellemző sziluettet is felfedezzük. Végül a közvetlen mellettünk lévő egységek erejéről is tájékoztatást kapunk. A legoptimálisabb eshetőség kivételével alakulataink nem lesznek képesek teljes erővel támadni, hiszen az ellenség pozíciója nincs teljes pontossággal bemérve. Említést érdemel a felderítő egységek szerepe saját seregeink elrejtésében, tudniillik az ilyen típusú járművek közvetlen közelében lévő csapatok nehezebben lesznek felfedezhetők.



Vásárlás során is meghökkentő funkciókat találhatnak a Panzer sorozaton felnőtt játékosok. Mindenkinek lehetősége nyílik rá, hogy egyéni preferenciái alapján válogassa össze harcoló egységeit. Ez így elég közhelyszerűen hangzik, ám hozzátéve az elhangzottakhoz, hogy minden csapatrészhez két kiegészítő, speciális alakulatot is csatolhatunk, már nem is olyan üres az előző mondat. A Panzerek egyik legnagyobb hibájára is találunk orvosságot a legújabb részben. Felettébb idegesítő volt, amikor tapasztalt hadosztályainkat elvesztve zöldfülű kezdőkkel kellett helyettesíteni őket, akik aztán a harctéren nem voltak képesek értékelhető teljesítményre. A People's–ben ellenben vehetünk tapasztalt (egy–két csillagos, akarom mondani: vonalas) katonákat is.

Keleten a helyzet korántsem változatlan!

Az egyéni küldetéseket most kihagyták a programból, ám ezek jelentősége gyakorlatilag lecsökkent az egymás ellen vívott csatározásokra. Igazi kihívást csakis a hadjáratok képesek nyújtani! Van is belőlük jó néhány; szám szerint kilenc. A teljes, oda–vissza játszható kampányok mellett egy ínyencség is helyet kapott: segíthetünk Vietnamnak, hogy egyeduralkodó legyen Délkelet–Ázsiában.

A csatákat a már megszokott módon nyerhetjük meg: bizonyos stratégiai fontosságú pontokat kell időre elfoglalnunk. A harcok végeztével kitüntetést, elkölthető pontokat, esetleg ajándék egységeket kaphatunk. Két





„Az ostromolt város látképe légi felderítés előtt…"



„… és után."

ütközet szünetében a lerongyolódott hadosztályainkat automatikusan maximálisra töltik fel. Küldetések alatt is alkalmunk lesz az utánpótlásra. Sőt, teljesen ingyen tehetjük ezt! Egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy minden egyes „újratöltés" alkalmával veszítünk az egység maximális erejéből.

Quake-klónok által elpuhult idegsejtjeink tornáztatására keresve sem találnánk ideálisabb programot. Csakúgy, mint a Panzer 2, egyszerű, érthető, logikus és jól játszható. Szerintem ez önmagáért beszél.

Recon (felderítők) – Látótávolságunk megnő, ezzel együtt rejtőzködőképességünk is pozitív irányba változik.
Combat Engineer (utászok) – Egységünk közelharcnál használatos paraméterei növekednek kettővel.
Air Defense (légvédelem) – Természetesen ellenállóbbak leszünk a levegőből támadó vasmadarakkal szemben, emellett mi is könnyebben fogjuk megsebezni a levegő urait.
Bridging (hidászok) – Az alakulatot nem fogja holmi folyamocska megállásra késztetni hanem simán átszáguldanak felette.
Helicopter – Páncélosegységek ellen kettővel nő a támadási értékünk, míg látótávolságunk szintén nagyobb lesz.
Anti-tank (tankelhárító egység) – Tankok ellen jelentősen megnő támadási paraméterünk.
Combat support (harctéri támogatás) – Lőszerkészleteink hárommal nőnek. Különösen hasznos az ágyúk számára! Akiknek ez még nem jelentene elég előnyt, azoknak elárulom, hogy az ilyen alakulat mellett ténykedő többi egységünk is kap némi extra támogatást.
Forward Observer (előretolt megfigyelő) Ez a kifejezés azokra az alakulatokra vonatkozik, amelyek irányítják, célozzák a hátsó vonalakban elhelyezkedő ütegek lövéseit. Ennek megfelelően, ha ilyen egység lát rá egy ellenséges csapatra, ágyúink hatékonysága javul.
Special Munitions (különleges töltetek) Ez a lehetőség csak a tüzérségi alakulatok számára van fenntartva. Az ilyen lőszerrel felszerelt egységek „puha" (soft) és „kemény" (hard) ellenfelekre egyaránt hatékonyabban tüzelnek.

VÉLEMÉNY

A Panzer General megjelenése már-már a történelem előtti időkbe vész. Mégis minden évben előveszem, és a legnehezebb fokozaton végigszánkázom egész Európán. A folytatás megjelenése gyökeres változásokat hozott, de valahogy a második generáció nem volt képes annyira megfogni, lebilincselni. Most pedig megjött az új engine első leszármazottja: a People's General. Rengeteg újdonságot építettek be a programba. Thaiföldi csapatoktól kezdve az M1A4 Schwarzkopf© megjelenéséig számtalan meglepetésben lesz részünk. A számítógép valóban elég keményen tud küzdeni. Azt nem merném állítani, hogy okosan, mindenesetre komolyan oda kell figyelnie bármelyik veterán játékosnak, ha minden csatát briliáns győzelemmel szeretne abszolválni. Egy szó mint száz, a közmondásos rókát ezúttal csak félig nyúzták meg! A másik rész vadonatúj kültakarót kapott. Mégis azt kell mondjam, hogy számomra csalódás volt a játék. Talán túl maximalista vagyok, de elvártam volna, hogy még jobban elszakadjanak a régi játékmenettől. Egyértelmű negatívum egyes fegyvernemek (például hadihajók) mellőzése vagy bizonyos eszközök – talán szándékos – kihagyása. Gondolok itt a különböző vegyi-, biológiai fegyverekre és (esetleg korlátozott bevetési lehetőséggel) az atombombára. De önmagukban ezek a problémák még nem jelentették volna a program negatív megítélését. Amit a legnagyobb hibának tartok, az a témaválasztás. Egyrészt nem biztos, hogy a világháború szimulálására alkalmas engine elboldogul a XXI. századdal is. Másrészről nekünk, európaiaknak elég nehéz komolyan beleélni magunkat például egy gigantikus vietnami-maláj összecsapásba…

Az elmondottak összegzéseként annyit tudok kijelenteni, hogy a People's General egy jó, összetett program, de valószínű, hogy egy végigjátszás után sokáig a polcon fog porosodni…

–csonti–

TECHNIKAI JELLEMZŐK
Hardverigény: P120 • 16 MB RAM 60 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2
Dokumentáció: 80 oldal
Extrák: –

ÉRTÉKELÉS
Kiadó: Mindscape
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

82

M.A.X. 2

Harc, MAXimális lendülettel

▼ Interplay

Pusztán érkezése hírével korszakalkotó tettet hajtott végre a M.A.X.2. Valószínűtlen, hogy létezik (létezett) olyan program, melyet a gyakorlatilag két részre szakadt (valós idejű, illetve körökre osztott) stratégiás tábor egyaránt megváltóként várt volna. Pedig pontosan ez történt, a beharangozó hírek, információk mindmind azt igazolták, hogy új „közös" csillag fog születni.

Emberek! Hová tűntek az emberek?

Az Interplay üdvöskéjének kerettörténetéről kevés tényt lehet megtudni. Küzdelmünk színhelyéül a kimeríthetetlen változatosságáról híres univerzum fog szolgálni, ténykedésünk ideje pedig a távoli jövő sűrű ködfelhőjébe vész. Ami viszont már valóban figyelemre méltó, az a szemben álló csoportok meglepő összetétele. Tisztán emberi fajjal nem is vezethetünk csatákat, ugyanis a leszármazottaink alapította klánok mindegyike szövetségben áll egy-egy űrbéli idegen néppel. Csakhogy eme szövetség nem merül ki egymás területeinek védelmében! A két baráti faj képviselőit ugyanis génsebészeti eszközökkel is megpróbálják közelebb hozni egymáshoz. Ez utóbbinak hála, minden csoport különleges adottságokkal, előnyökkel bír, melyek könnyebbé tehetik a hadviselést a Sheevatok ellen.

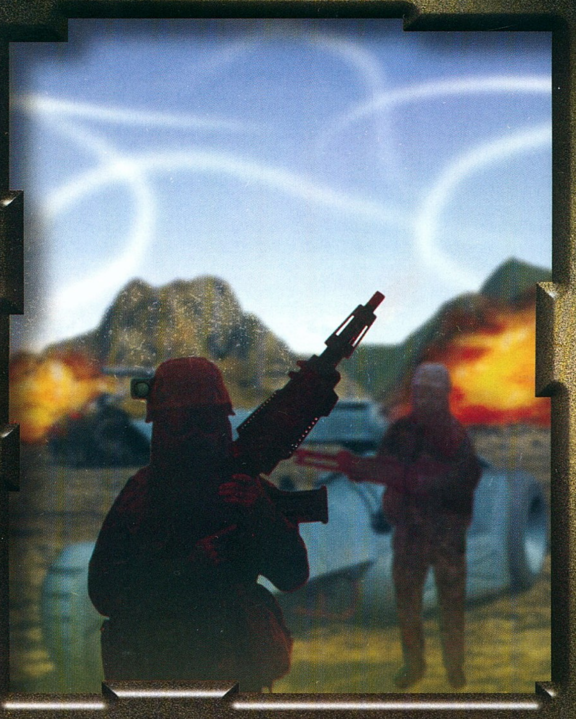
Hogy mit is takar a sejtelmes Sheevat név? Hát az ismert galaxisok legfélelmetesebb faját, akiket a Concord összes tagja mélységesen megvet és gyűlöl. A Concord egyébiránt az egymásra rátalált intelligens fajok tömörülése, ahová az emberiség is igyekszik felvételt nyerni (kísértetiesen hasonlít az EU-ra). Feladatunk elsősorban a Sheevatok megfékezésére fog koncentrálni, de számtalan kisebb lázadás, belső ellenségeskedés is felüti a fejét, hogy a változatosságra se lehessen panasz.

Három játék egy korongon

A M.A.X.2 négy hadjáratot és huszonhárom egyéni küldetést biztosít számunkra. Ezenfelül lehetőséget, hogy saját ötleteinket valós pályák formájába tudjuk önteni. Ez utóbbi, a szerkesztő része a programnak, teljesíti a kategóriája által követelt összes kritériumot: könnyen kezelhető, felhasználóbarát és változatos, bonyolult összecsapások megtervezésére is alkalmas. Azonban egy fontos szempont szerint teljesen közömbös, hogy milyen típusú pályát szemeltünk ki. Ugyanis a lehetőség mindig adott lesz arra, hogy a csaták lefolyásának módját megválaszthassuk.

Elérkeztünk hát a játék legeredetibb részéhez. Ütközeteinket három módon vezényelhetjük le. Ezek között megtalálhatjuk az unalomig ismert (és kiismert) valós idejű szisztémát, a taktikázásra és szellemi munkára serkentő körökre osztott rendszert és egy fölöttébb meglepő hibrid változatot is. Utóbbinál a játékmenet meghatározott időtartamú fordulókra lett felosztva, de az aktuális kört mindkét (minden) fél egyszerre végzi el! Így egyszerre gyakorlatoztathatjuk reflexeinket agysejtjeinkkel. Ám még mindig nagyon messze vagyunk a kipróbálható módozatok teljes lajstromba vételétől! Mindkét „szélsőséges" verzióba becsempészhető egy picit az ellentétes irányzat az időkorlátok változtatásával. Gondoljuk csak el, mennyire másként fogunk játszani, ha egy körön belül nem bármeddig piszmoghatunk, hanem mondjuk csak egy perc áll rendelkezésünkre! A valós idő rohanását viszont a pause opcióval lassíthatjuk. Ha úgy ítéljük meg, hogy az irányítás teljesen kicsúszott a kezünkből, akkor elég leállítani az eseményeket és a pihenő alkalmával rendezni a sorokat. Mondanom sem kell, a játékmenet felfüggesztése alatt összesen eltölthető időtartamot is a mi tisztünk beszabályozni a küzdelem megkezdése előtt.

A Mechanised Assault & Exploration, röviden M.A.X. megjelenésével bebizonyította, hogy lehetséges egyetlen játékba integrálni a valós idejű és a körökre osztott hadviselést. Az Interplay offenzívája ennyivel kifulladni látszott, ám ezennel megérkezett a folytatás, ami még több lehetőséget és újítást tartalmaz annak érdekében, hogy meghozza a várva várt áttörést a stratégiai játékok piacán!



„Ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj..."

Minden paramétert megadva végre vethetünk néhány pillantást a játéktérre is. Alapos megfigyelőknek azonnal szembeötlik a látvány forradalmi újítása. A helyszínek

teljes egészében rendereltek, és ennek köszönhetően tetszés szerint állítható a nézőpont magassága és a terep síkjával bezárt szöge is. Az embernek olyan érzése van, mintha egy repülővel emelkedne, süllyedne és forogna az alatta elterülő táj felett. Villámgyors váltással átugorhatunk az aktuális csetepatékról a globális stratégia áttekintésére.

A csaták megnyeréséhez (általában) a jól begyakorolt „bányássz, építkezz, gyárts, harcolj!" sémát kell követni. Azért a program itt is szolgáltat némi különlegességet! Példának okáért nyolc kamerát rögzíthetünk, melyek egy adott egységet, területet figyelnek, és a képernyő sarkában egy kis négyzetben jelenítik meg képüket. Ezek az eszközök azért lényegesek, mert a harc hevében egyetlen kattintással tudunk váltani köztük, és a kívánt egységeknek parancsokat is adhatunk az apró képernyőn keresztül.

Nagyobb összecsapások során komoly szerep jut a fejlesztésnek is. A technikai vívmányokat megvásárolhatjuk aranyért, de bevethetjük saját fajunk agyi kapacitását is, és kutatási központjaink segítségével olcsóbban juthatunk a kívánt újításokhoz. A korszerűtlenné vált egységeinket pedig gond nélkül átalakíthatjuk a fejlettebb technika befogadására.

Ha netán valaki azt hinné, hogy a felsoroltak kimerítik a M.A.X. 2 összes különlegességét, akkor bizony nagyot téved. Garantáltan számtalan meglepetésben, érdekes felfedezésben lesz részük azoknak, akik kipróbálják ezt a hallatlanul összetett és egyedi programot!

Minden, amit a sheevat fajról tudni akartál, de eddig nem merted megkérdezni!

A programban szereplő félig emberi klánok és a különös Sheevat faj szokása, életmódja, egységei között olyan mérhetetlen különbség van, amelyet érdemes bővebben is kifejteni.

A sheevat létforma nagyban hasonlítható az ízeltlábú rovarvilághoz. Nagyon erős összetartozási ösztön munkál bennük. Ennek köszönhetően gyalogosegységeik ereje megnövekszik, ha fajtársaik közvetlen közelében tartózkodnak. Minden egységük értelmes, élő szervezet, a harcok során tapasztalatot szereznek, és önerőből képesek fejlődésre. Organikus létük számlájára írható a regenerálódás képessége is. Utóbbi két tulajdonsággal egyébiránt az emberek speciális egységei is rendelkeznek. Ezek a Concord szövetségtől kapott alakulatok, melyek sokkalta erősebbek em beri megfelelőjüknél.



Természetesen a Sheevat arzenál nagyban különbözik a klánok által hadrendbe állítható csapatoktól. A biológiai fegyverektől kezdve a fagyasztó ágyúkon keresztül egészen a más egységekbe tojásokat adagoló lényig (à 'la Aliens) minden megtalálható. Szerencsére a faj legfőbb előnye egyben a gyenge pontja is, mert az élőlényekre ártalmas gáz minden egységüket sebzi, míg az emberek harci gépeit ez egyáltalán nem rongálja.

VÉLEMÉNY

Minden előzetesből sejteni lehetett: a M.A.X. 2 különleges játék lesz! Ez így igaz, egyedi és máshoz nem hasonlítható terméke a piacnak. Elkészítésének igényességéről árulkodó részletek tucatjával találkozhatunk a játék során. Megemlíthetem például a tenger hullámzását, a terep adottságainak figyelembevételét a harc során vagy a gyártás hosszú időre előre beállítható menetrendjét. A játékmenet számtalan módozata pedig mindenki számára tartós szórakozást ígér.

A felsoroltak ellenére nem tudom trónszékbe ültetni a M.A.X. 2-t. A tesztelés során egy szólásmondás járt folyton a fejemben: két (jelen esetben három) szék közül a földre. Azaz annyira széles spektrumot kívántak a készítők nyújtani, hogy végül is a lényeg, a játékmenet látta a kárát.

Képtelenek voltak az eltérő stílusokat szinkronba hozni. Egyes pályákat percek alatt le lehet zavarni valós időben, míg körökre osztva hosszú és monoton klikkelgetés vár ránk. Emellett a program képtelen igazi hangulatteremtésére, ami bizony komoly hátrány bármilyen játék esetében.

A lépten-nyomon fellelhető apró programhibákra már kitérni sem érdemes. Ezeket a soron következő patchek valószínűleg orvosolni fogják, de milyen program lesz képes a hangulat és az összhatás problémáját kijavítani? Majd talán a M.A.X. 3.

-CSONTI





MÁSIK VÉLEMÉNY

A M.A.X. 2 pontosan ugyanolyan játék, mint amilyen az elődje volt. Néhány tekintetben egyszerűen briliáns, míg más oldalról nézve bántó hibákkal van tele. Az, hogy mindenki saját maga állíthatja be, hogy körökre osztott, avagy real-time harcot szeretne, remek ötlet, ez az a tulajdonsága a játéknak, ami miatt mindkét stílus kedvelői a szívükbe fogják zárni a játékot. Szintén tetszett, hogy az egy csoportba rendelt egységek intelligensen viselkednek. Kijelölhetünk egy vezért, és a többiek hozzá fognak alkalmazkodni (pl. sebességben). Megemlíthető az is, hogy az egységek remekül ki vannak egyensúlyozva, nem lehet olyan nyerő kombinációkat kialakítani, mint pl. a Warcraft 2-ben. A játékot kipróbáltam (volna) multiplayerben is, de ez még az Interplay szakemberei szerint sem egészen működőképes, majd az 1.4-es verzióval lesz minden tökéletes (az 1.31-es változat már elérhető). Én ennek ellenére megpróbálkoztam egy MAX 2 szerverrel, és találtam is rajta egy vállalkozókedvű egyént, de sehogyan sem sikerült összekapcsolódnunk. Egy stratégiai játék sikerét manapság azonban a multiplayer játék határozza meg (lásd Starcraft), amíg a M.A.X. 2. nem működik rendesen, addig esélye sincs a konkurenciával szemben.

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: Minimum P133, 16 MB RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2-8
Dokumentáció: 88 számozott oldal
Extrák: pályaszerkesztő, három játszható módozat

Kiadó: Interplay

ÉRTÉKELÉS

Grafika: jó
Hangulat: jó
Összetettség: nagyon összetett

82

F/A-18E Carrier Strike Fighter

A Darázs újra felszáll

▼ Interactive Magic

Miután az összes nevesebb szórakoztatószoftver-gyártó cég kiadta F-22-es szimulátorát, úgy néz ki, a fejlesztők újra a régebbi sikertípusokat kezdik elővenni készülő programjaikhoz. Nem kivétel ez alól az Interactive Magic sem, aki októberben fogja megjelentetni F/A-18E Carrier Strike Fighter névre hallgató alkotását. Ebből valószínűleg már mindenki számára egyértelművé vált, hogy a program főszereplője a – csak a jövő évezredben csapatszolgálatba álló – F/A-18 „Super Hornet" lesz, mely elsősorban a haditengerészetnél és a tengerészgyalogságnál fogja a vadászbombázó szerepét betölteni.

Elsőként a program grafikájára szeretnék kitérni. Valószínűleg mindenki számára ez a legszembetűnőbb dolog egy szimulátorban, főleg, hogy a CSF annak a grafikai engine-nek egy továbbfejlesztett változatát használja, mint a lassan már egy éve megjelent F-22 Raptor, mely pontosan emiatt vált sok szimulátorrajongó rémálmává. A Raptor megjelenése előtt természetesen sok szó esett arról, hogy a programban debütáló DEMON-1 engine milyen jó és mennyire élethű, ám végül a valóság teljesen máshogy festett: csúnyácska volt és lassú. Csak 20 000 láb magasból volt látható a beígért fotórealisztikus látvány, s amint közelebb mentünk a talajhoz, akkora pixelhegyek jöttek létre, mint a Comanche első részében, amikor egy hirtelen kiemelkedéshez közelebb repültünk. Ráadásul a program sebessége alacsony magasságokban szállva hatalmasakat esett!

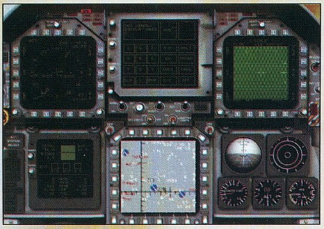
Ezek a hibák és gyengeségek sajnos az F18-ban sem tűntek el véglegesen, ezenfelül a programban szereplő repülőgépek kidolgozottságán sem változtattak sokat, így ezek színvonala igencsak elmarad mondjuk egy Jane's F15-höz képest. A kilőtt rakéták is ugyanolyan, 5 km hosszú, tömény füstcsíkot húznak maguk után, mint a Raptorban – ez az, ami a valóságban egyszerűen nem létezik! Ha így lehetne érzékelni a közeledő rakétákat, akkor nem lenne szükség zavaróberendezésekre, hiszen a pilótának annyi ideje lenne a helyzet felismerésére, hogy játszi könnyedséggel ki tudna térni a felé húzó rakéta elől...

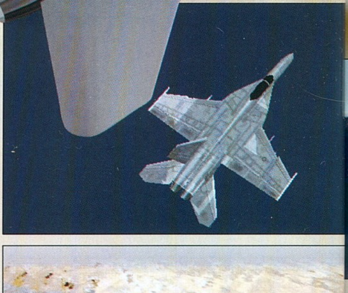
Szintén egy fontos dolog, hogy a program Direct3D-n keresztül használja a grafikus gyorsítókártyákat, így a 3Dfx chipsettel rendelkező emberek kissé csalódni fognak a program látványvilágában, hiszen egy Glide-ot támogató verzió sokkal szebb lett

















volna. Sajnos ennek tudható be az is, hogy sok helyen fordulnak elő a programban textúraillesztési hibák. Ez úgy néz ki, mintha egyszerűen „lyukas" lenne az a domborzati elem, ami felett repülünk – nagyon groteszkül néz ki, amikor a tenger kellős közepén egyszerűen egy csíkban nincs semmi.

Ennyi lehangoló dolog után jöjjenek a pozitívumok! Elsőként az elérhető maximális felbontást emelném ki, hiszen 1024x768-ban azért igazán jól néz ki a program, viszont ilyenkor érdemes szoftveresen futtatni, az előbb említett hibák elkerülése végett. Másik dolog, hogy mivel a haditengerészet és a tengerészgyalogság is fogja a típust használni, így mikor elkezdjük anyahajónkon, a U.S.S. George Washingtonon való szolgálatunkat, kedvünkre kiválaszthatjuk, hogy melyik egység színeiben szeretnénk repülni. Itt szó szerint kell érteni a színeket, ugyanis választásunktól függően változik a századdunk függőleges vezérsíkunkon látható logója. Szintén nagyon jó dolog az interaktív pilótafülke, mely a harcirepülőgép-szimulátorok közül a Raptorban szerepelt először, s azóta olyan nagyságokban találkozhattunk vele, mint például a Jane's F15. Nagyon ötletes és hasznos találmány, hiszen végre nem kell több tucat billentyűzetkombinációt észben tartani, elegendő egyetlen kattintás az egérrel a megfelelő helyre!

A programban a küldetéseink közötti navigáció igen egyszerű, jól kitalált, olykor még egyértelmű is. Legjobban a Longbow kezelőfelületére emlékeztet, ahol különböző szobákban elhelyezett tárgyakra kattintva az egérrel juthatunk előrébb, vagy tudhatunk meg többet küldetésünkről. Itt ugyanez a helyzet, talán ez az egyetlen része a játéknak, ahol valóban mérföldekkel hagyja maga mögött a Raptort.



MÁSIK VÉLEMÉNY

El kell egy kissé keserítenem azokat a játékosokat, akik mostanában kezdtek érdeklődni a harcászatirepülőgép-szimulátorok iránt. Még ha sikerült is rábeszélni magunkat egynek a kipróbálására, máris bele fogunk ütközni az első problémába, azaz a bőség zavarába. Melyiket válasszam? A skála hihetetlenül változatos és széles, ráadásul ugyanazon a gépen alapuló játékot egyszerre több szoftverkiadó kínál, rendesen megnehezítve ezzel döntésünket. Ha mindezek ellenére sikerült választanunk nekünk megfelelőt, ne kezdjünk el örülni neki, mert a legnehezebb rész még hátravan: uralmunk alá hajtani az adott vasmadarat. Ehhez meglepően sok türelem és kitartás szükségeltetik. A program által felkínált tanfolyam önmagában még kevés, ráadásul a mostanában megjelenő játékprogramok komplexitásban versenyeznek egymással a megjelenésen kívül. Így van ez ezzel a programmal is. Azt kell mondjam: ha nem rendelkezünk jelentősnek mondható tapasztalatokkal, akkor ne sokat reméljünk. A játék szó itt már nem is igazán használható. Ezzel a szimulációval a kezdők vért fognak izzadni, és még csak meg sem éri a szenvedést. Bizony rá kellett volna nyomtatni a dobozra a feliratot: *Csak profiknak!* **IWO**

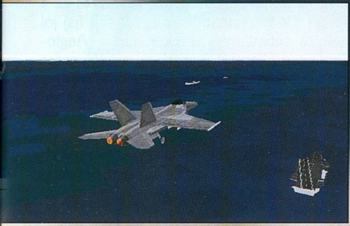
VÉLEMÉNY

A nagyszerű kezelőfelülettől eltekintve a program kétségtelenül leghasználhatóbb részének a „mission planner" tekinthető, ugyanis küldetéseink teljes körzetében felelhető baráti, semleges, illetve ellenséges légi, földi és vízi egységeket meg lehet jeleníteni a térképen, illetve ezek hatósugarait. (Emellett az utánpótlások, keresőradarok, korai előrejelzők és légi célpontok ellen irányuló fegyverek helye is megtekinthető.) A Raptor útvonaltervezőjéhez képest ez egy nagyon jó újítás, hiszen sokkal átfogóbb képet ad a térségben levő egységek helyzetéről, esetleges mozgásukról. Amire kitalálták, vagyis küldetéseink esetleges tervezgetésére tökéletesen alkalmas, mivel az adott helyen mutatott ellenséges egység tényleg azon a helyen lesz – hacsak addig le nem lövik –, így a megfelelő útvonal kiválasztásával vagy a meglévő módosításával sokszorosára növelhetjük túlélési esélyeinket.

Innen érhető el a programban szereplő felfegyverzési panel, mely kísértetiesen hasonlít a pár hónapja megjelent F18 Koreában szereplőhöz, ahol szintén „szembenézetben" látott 2D-s modellen kellett a megfelelő helyeken kattintgatni a kívánt fegyver kiválasztásához. Ám minden rosszban van valami jó is, tartja a mondás, mely ezúttal is igaz, hiszen nemcsak a saját gépünket tudjuk kívánságunk szerint felfegyverezni, hanem kötelékünk többi tagjáét is. Ezt a lehetőséget főleg akkor érdemes alkalmazni, amikor vadászgépek védik az általunk elpusztítandó célterületet. Ilyenkor egy négy gépből álló kötelék esetén megtehetjük, hogy az utolsó két gépet főleg légi fegyverekkel és csak pár bombával pakoljuk meg, s ők ennek megfelelően – miután leoldották bombáikat – a mi fedezetünkké válnak. Szerencsére hatékonyan dolgoznak, így mire mi is készen leszünk, nagyjából egyenlőek lesznek a feltételek. Idekapcsolódik még az is, hogy ha különböző fegyvereket pakolunk fel a gépre, könnyen előfordulhat, hogy valamelyik oldala nehezebb lesz, így abba az irányba könnyebben fog bedőlni. Ezt már a felfegyverzési panelnél kijelzi, figyelmeztet, melyik oldala nehezebb a gépnek és hány fonttal.

Ám ez sem segít sokat, hiszen maga a repülési modell a mai igényekhez képest siralmas. Viszonylag kis sebességeknél annyira rosszul kezelhető a gép, hogy az már tényleg túlzás, ahhoz képest, hogy az eredeti F18 az egyik legstabilabb gép alacsony sebességeknél.

Gondolom, a fenti sorokból jól kitűnt, hogy nem vagyok megelégedve a programmal. A készítők állítása szerint a hozzájuk beérkező építő szándékú kritikák alapján változtatták meg a Raptorhoz képest az egész programot, ám én ezt nem nagyon vettem észre rajta… **TATCOM**





TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 24 MB RAM 100 MB HDD
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2–8, internet
Dokumentáció: 150 oldal
Extrák: térkép
Kiadó: Interactive Magic
Grafika: jó
Hangulat: közepes
Összetettség: nagyon jó

ÉRTÉKELÉS 75

Grand Prix Legends

Hová tűnt Graham Hill...?

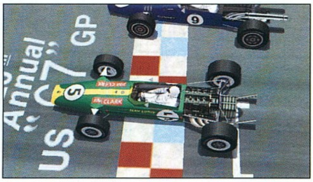
▼ Cendant Software

A szivar szót meghallva rengeteg dolog ugorhat be az embernek. Van, akinek Churchill gondterhelt tekintete dereng fel, van aki az egészségéért kezd el aggódni, s élnek emberek, akiknek erről a szóról az autóversenyzés hőskora elevenedik fel. Utóbbiak számára jelenthet sokat, hogy most már – a Sierra jóvoltából – „élőben" is megcsodálhatjuk Graham Hillt, Jim Clarkot és a többi nagyszerű pilótát.

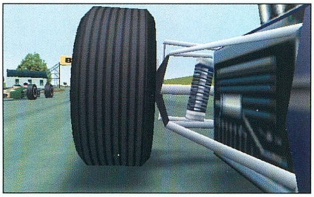
Ha életveszélyes sportágat kell megemlíteni, mindenki az elsők közé teszi az autóversenyzés királyát, a Forma 1-et. Ez egyrészt igaz, hiszen 320 km/h környékén valóban van mit veszítenie a pilótának. Másrészről azonban sok-sok éve nem történt halálos kimenetelű baleset a száguldó cirkusz világában. (Leszámítva persze Ayrton Sennát, de az ő esetében egy példátlan műszaki hiba párosult hihetetlenül valószínűtlen események bekövetkeztével.) De elég példaként hozni még az idei Belga nagydíjon történt tömegbalesetet, ahol mindenki épségben szállt ki a roncsokból.

Most ember kell a gátra!

Ám nem mindig volt ennyire (sem) biztonságos a versenyzés! A legendás szivarok már jóval a második világháború előtt megkezdték őrült nyargalásukat. Ezekben az autókban nem volt leszabályozó, rádió, félautomata váltó és hasonló extrák. Volt viszont jó ötszáz lóerős motor a járgányban és nagy adag bátorság a pilótában, aki be mert ülni a kormány mögé. Kisebb módosításokkal az autók formavilága egészen a hetvenes évekig uralta a száguldó cirkusz mindennapjait. Ezért az 1967-es évad egyike volt az utolsó „szivarszezonoknak".



Jim Clark kissé elaludt a rajtnál...


A játékot sokféle kameranézetből is követhetjük. Ennél például semmit sem lehet látni az útból.



Elsőként saját pilótánk „megalkotásánál" kell bábáskodnunk. Személyi adataink és sisakunk színének megadása után elérkezünk az egyetlen sarkalatos ponthoz, az istállónk kiválasztásához. Akik McLaren- vagy Williams rajongók, azokat sajnos ki kell ábrándítanom, ugyanis ezek a csapatok akkoriban még nem léteztek. Jószerivel egyetlen istálló maradt meg mindenféle módosítások nélkül, és ez a Ferrari. De választhatjuk az az idő tájt (is) jól hangzó Lotust vagy a kicsit furcsa Anglo-American Racerst, esetleg a félelmetes Murasamat. Érdemes gondosan szétnézni a választékban, mert csak lóerő tekintetében 350-től 430-ig terjed a kínálat.

A játék során célunk lehet, hogy a legvadabb fokozatban nyerjük meg a világbajnoki pontvadászatot. Azonban ennek eléréséhez szükségünk lesz néhány „apróságra". Úgymint: rengeteg idő (a gyakorláshoz), kitartás (a kudarcok ellen), egy asztali kormány (az ideális irányításhoz) és egy nagy adag szerencse (csak úgy). Mindezekből kiderülhetett, hogy nem egy-két délutános programmal állunk szemben. Ami azt illeti, az elején valószínűleg mindenki (beleértve magamat is) melegebb égtájra kí-

A szivarok tündöklése és bukása

A autók technikai fejlődése egyre gyorsuló ütemben megy végbe, ám – mint mindenhol – a kezdet itt is nehéz. Ezért történhetett meg az a Forma1 világával, hogy hosszú évtizedekig nem láthattunk gyökeres, mindent átformáló formai vagy műszaki újítást. Az autók kicsit kecsesebbek lettek, más motorokat kaptak, de lényegi változás egészen a hatvanas évek elejéig nem következett be. Ekkor tért át a versenyistállók legtöbbje a farmotoros konstrukciókra. Legkésőbb az olaszok, a Ferrari csapata hódolt be az új „divatnak". Talán ez a késlekedés okozta, hogy a talján konstruktőrök hosszú időre háttérbe szorultak és angol kollégáik vették át a stafétabotot. Utóbbiak messze legnagyobb alakja Colin Chapman, aki a Lotus csapat felvirágoztatásáért és megannyi remek ötletért vált méltán elismertté.
Chapman a Lotus 18-as, majd a Lotus 25-ös megtervezésével egyre komolyabb pozícióba verekedte fel magát. Autói a hatvanas évek közepén egyremásra nyerték a futamokat, ám váratlanul a Coventry beszüntette az általa gyártott motorok szállítását. Ez a kellemetlenség vezetett végül is a Forma1 egyik legsikeresebb versenyautójának a megalkotásához. A Lotusokba ugyanis nyolchengeres Ford Cosworth motorok kerültek, amelyek összesen 154 nagydíjon elért győzelemhez járultak hozzá. A csodálatos autóba egy felejthetetlen pilóta, Jim Clark került. Zsenialitására példa, hogy az 1967-es Holland Nagydíjon debütáló új konstrukcióba a verseny során ült első alkalommal, és ennek ellenére győztesként ért célba.
A sors fintora, hogy a szivar alakú autók aranykorát kialakító Colin Chapman okozta a forma halálát is, hiszen a manapság már nélkülözhetetlen légterelők ötlete is az angol úrtól származik. A levegő ellenállását kihasználó leszorítószárnyak idővel tért hódítottak, és kialakították a mai versenyautók nyílvesszőhöz hasonlatos alakját.

vánja a szadistának vélhető alkotókat – ezért a hatásért egyedül a szimuláció realisztikus megválasztása a felelős.

Tartsuk a jó irányt!

Az összes könnyítő funkciót bekapcsolva tartó játékosnak fel sem tűnik, hogy teljesen más vezetési stílust követelnek meg a hatvanas évek csodagépei. Valóban, egy kipörgés- és blokkolásgátlóval ellátott, automata váltós szivar már nem sokban különbözik mai leszármazottaitól. De ajánlom, hogy ezek nélkül próbáljon meg valaki az élre törni!

Elsőnek azt fogja az egyszeri játékos észrevenni, hogy nem képes kettesbe felváltani, mert már egyesben sikerül kipörgetni a kocsi farát. Ha óvatosabb az ember, akkor talán képes felváltogatni és megközelíteni az első kanyart. Ekkor jön a következő meglepetés, az autó nem képes majd' háromszázas tempóról lelassítani százra, húsz méteren belül! Midőn újrakezdjük a futamot és óvatosabban érkezünk a kanyarokba, kezdjük azt érezni, hogy most már minden rendben van. De ez nem igaz! Úgy két-három körön belül minden bizonnyal egyszerűen el fog durranni a motor és a versenyzésünknek lőttek.

Utóbbi oka összetett: egyrészt nem szabad alacsonyabb fokozatokban a végsőkig pörgetni a motort, jobban teszi mindenki, ha még idejében nagyobb sebességi fokozatra vált. A gázpedál folyamatos taposása pedig azzal jár együtt, hogy minden váltásnál maximumra pörög a motor üresben és ez egyetlen álmoskönyv szerint sem jelenti a hosszú (motor)élet titkát. Aki már nagyon profi, megpróbálhatja, hogy minden váltás előtt egy pillanatra leveszi a lábát a gázról, vált, majd ismét rátapos a pedálra. Ezt azonban pokolian nehéz folyamatosan csinálni, és néha nagyobb kárt tehetünk a motorban, mintha nem is ügyelnénk a pedálhasználatra.

Van más választás...

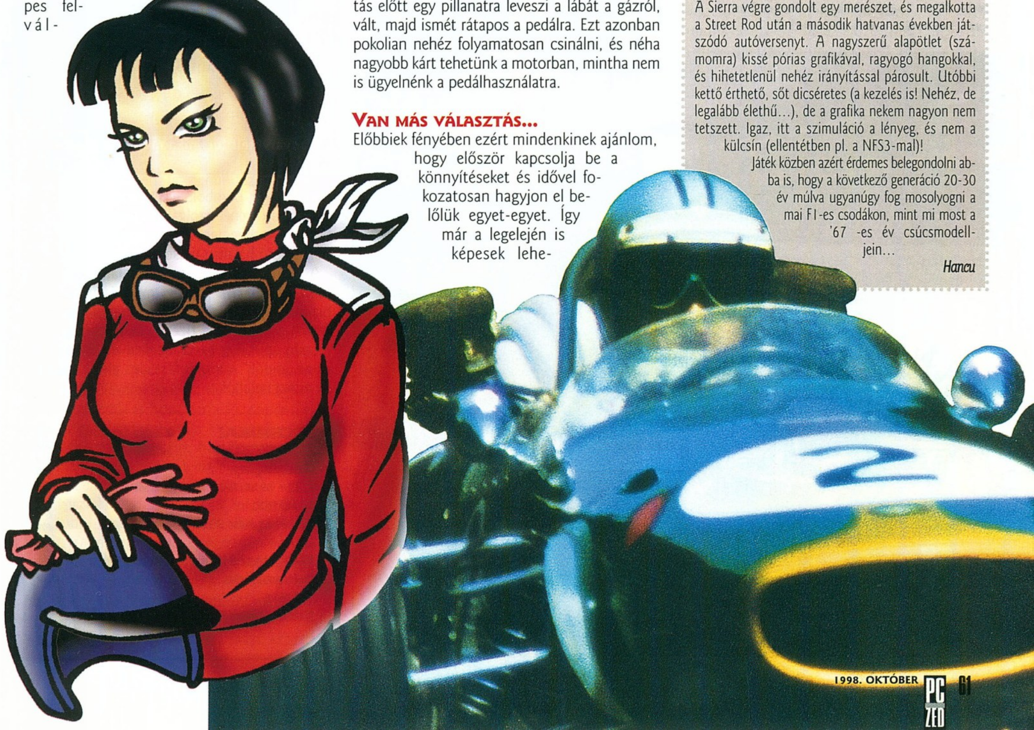
Előbbiek fényében ezért mindenkinek ajánlom, hogy először kapcsolja be a könnyítéseket és idővel fokozatosan hagyjon el belőlük egyet-egyet. Így már a legelején is képesek lehetünk a jó szereplésre és nem fogják kedvünket szegni a folyamatos kudarcok. Ellenfeleink technikai tudása viszont már a legalacsonyabb nehézségi fokozaton is elismerésre méltó. Ezenfelül a műszaki érdeklődésűek a garázsban saját ízlésük szerint állíthatják be minden versenyre járgányukat.

A grafikai megjelenítés élethűségéről a 3D-s technika gondoskodik. Olyan apró részletek is megfigyelhetők a programban, mint a vissza-

Másik vélemény

Ami a repülőgép-szimulátorok terén a II. világháború, annak kell(ene) lennie a Forma1-es játékok témájában a '60-70-es éveknek: a klasszikus, „hősi" idők – amikor az autók már a maiak sebességével bírtak, hajmeresztő biztonsági körülmények mellett...
A Sierra végre gondolt egy merészet, és megalkotta a Street Rod után a második hatvanas években játszódó autóversenyt. A nagyszerű alapötlet (számomra) kissé pórias grafikával, ragyogó hangokkal, és hihetetlenül nehéz irányítással párosult. Utóbbi kettő érthető, sőt dicséretes (a kezelés is! Nehéz, de legalább élethű...), de a grafika nekem nagyon nem tetszett. Igaz, itt a szimuláció a lényeg, és nem a külcsín (ellentétben pl. a NFS3-mal)!
Játék közben azért érdemes belegondolni abba is, hogy a következő generáció 20-30 év múlva ugyanúgy fog mosolyogni a mai F1-es csodákon, mint mi most a '67-es év csúcsmodelljein...

Hancu



pillantó tükrök homályossága vagy – hátsó nézet esetében – pilótánk ténykedése (kormányzás, váltás) az ülésben. Az viszont már természetes, hogy minden kocsi külön műszerfallal van reprezentálva. Ezek mellett a sebességet is képesek vagyunk érezni, ahogy elhúzunk a célegyenesben, azaz a képfrissítéssel sincsenek bajok.

A képi megjelenítés mellett kiemelendő a hangok változatossága is. A különböző hangon durrogó, bömbölő, visító motorok félelmetes aláfestő zenét szolgáltatnak száguldásainkhoz, de az üzemanyagért könyörgő, akadozó, hörgő autó haláltusája sem utolsó dolog!

A Sierra nagyon jó érzékkel találta meg ezt a témát, és hála a gondos munkának, minden bizonnyal nem is fogják megbánni döntésüket. A programot a tízéves kissrácoktól a korosodó apukákig bárki megkedvelheti, előbbiek az „óidők" iránti érdeklődés miatt, utóbbiak nosztalgiából.

A ´60-as években a nézők számára volt igazán veszélyes a Forma I





Ez a jelenet ismétlődött meg az idei Belga Nagydíjon – ugyanebben a kanyarban, csak kevesebb emberáldozattal

VÉLEMÉNY

A régen bevált dolgok ismételt előszedése elsősorban a divat sajátossága. Ám nem csak ezen a területen lehet sikert elérni a múlt felelevenítésével. Fényesen bizonyítja ezt az állítást a Grand Prix Legends is!
Annyira sikerült visszaadni a letűnt hatvanas évek autósportját, hogy az valami félelmetes! Például a verseny során senki se számítson arra, hogy századmásodpercnyi pontossággal tudja követni saját és vetélytársai idejét. Legoptimálisabb esetben a megelőző(!) körünk alatt futott időnkről és a közelünkben haladó versenyzőkkel szembeni különbségünkről (másodperces kerekítéssel!) kaphatunk információt. Ezeket is a célegyenesen áthúzva kell leolvasnunk egy tábláról. Annyi könnyítés azért be lett építve, hogy a táblácskát kinagyítják a kedvünkért…
Néhány apróságot szeretnék még megemlíteni az ínyencek számára. A csúszások, fékezések, erős gázadások nyoma meglátszik az aszfalton, és ezek nem tűnnek el idővel, mint azt néhány programban megszokhattuk. A pilótafülkéből bármikor kitekinthetünk oldalra, hogy megszemléljük a közvetlenül mögöttünk zajló eseményeket. Mindezt úgy, hogy közben természetesen száguldunk tovább. Minden verseny kezdetekor megtekinthetjük a pályát, az elnevezett kanyarokkal együtt, sőt a történelmileg hiteles, adott pályát hirdető plakátban is gyönyörködhetünk.
Fájó szívvel, de meg kell említenem néhány negatívumot is a játékkal kapcsolatban. Egyik ezek közül a nézetek viszonylagosan kevés (kétféle) száma. A másik pedig a billentyűzetkiosztás szigorúsága. Tudniillik mindössze néhány rögzített hely között válogathatunk a konfigurálásnál, amelyek jobbára a numerikus billentyűket teszik ki. Az irányítással kapcsolatban pedig csak annyit, mindenki próbáljon a versenyzés során egy asztali kormány mögé helyezkedni. A magam részéről leszögezhetem, hogy a fenti kellemetlenségek, hiányosságok sem tudták lerontani a program élethűségét, hangulatát. Kipróbálása majdhogynem kötelező!

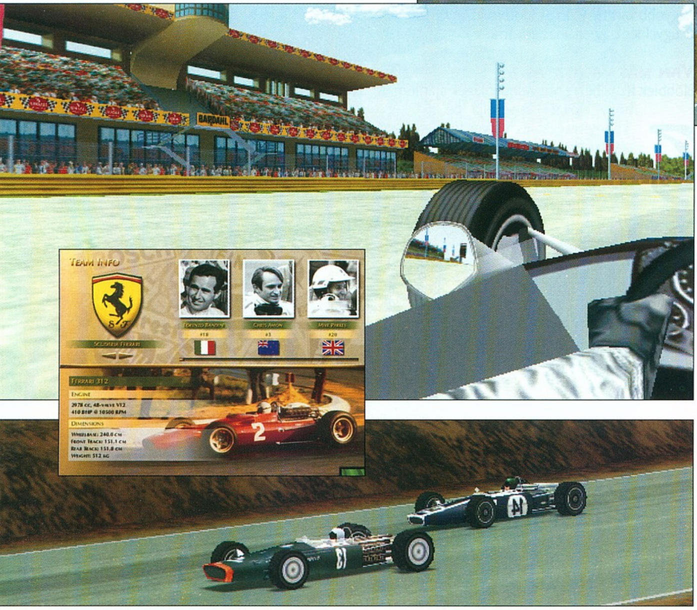
-CSONTI-



Azok a régi szép idők, amikor a Forma I még igazi férfias sport volt…

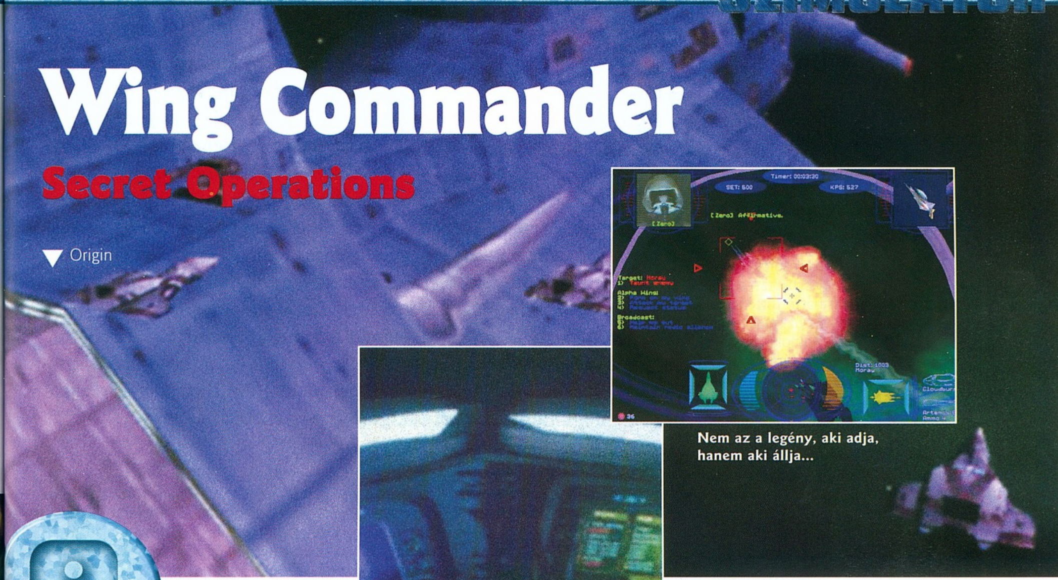


A kanyarvételi technika még nem igazán tökéletes



TECHNIKAI JELLEMZŐK	
Hardverigény: P133 • 16 Mb RAM 80 Mb HDD	**Kiadó:** Cendant Software
3D-támogatás: 3Dfx, D3D	**Grafika:** jó
Multiplayer: 8 játékos	**Hangulat:** nagyon jó
Dokumentáció: 120 oldal	**Összetettség:** összetett
Extrák: Graham Hill	

ÉRTÉKELÉS: 88



Wing Commander

Secret Operations

▼ Origin

Nem az a legény, aki adja, hanem aki állja...



Augusztus végén újabb epizóddal bővült a Wing Commander sorozat. Az „űr-szappanoperának" is beillő játék – nem csalás, nem ámítás – immár a kilencedik részénél tart, amennyiben a küldetéslemezeket is számba vesszük. Márpedig ezt kell tennünk, lévén ezek a kiegészítők nem csupán további küldetéseket tartalmaztak, hanem a hatalmas „intergalaktikus-összeesküvés" történet is általuk bonyolódott tovább. Más szóval, ha valaki kihagyta mondjuk a Wing Commander második részének egyik extra epizódját, akkor soha nem tud elégtételt venni az áruló Jazzen. Igaz, mindez már elég régen történt, de az Origin hűen a hagyományokhoz, a Wing Commander Prophecy mellé is hasonló felépítésben adott ki további küldetéseket.

Az éppen aktuális kiegészítő címe Secret Operations, és érdekessége, hogy jelenleg csak interneten hozzáférhető. Egyszerűen el kell látogatni a www.secretops.com címre, és amennyiben van elég időnk és türelmünk, letölthetjük a kb. 110 MByte-nyi programot (utolsó értesüléseink szerint néhány magyarországi szerverről is hozzáférhető, ezeken lényegesen gyorsabb letöltési időre számíthatunk). A dolog érdekessége, hogy ezért a telefonszámlán és az internet-elérési díjon kívül egy fillért sem kell fizetnünk, ráadásul a WC5 eredeti verziója sem szükséges a futtatáshoz!

Nem tudni, hogy mi késztethette az Origin vezetőit erre a lépésre, ők egyszerűen egy kísérletről beszélnek, de ennél valószínűleg sokkal komolyabb marketing-szempontok állnak a háttérben. Ezt látszik alátámasztani az is, hogy a teljes játékot senki sem töltheti le elsőre, mivel a 6-8 küldetést tartalmazó különálló epizódokat hetente teszik fel szerverükre. Olyan az egész, mint egy tv-sorozat. Az ember minden csütörtökön szépen ellátogat kedvenc site-jára és letöltögeti a következő heti adagot. Mindez október közepéig tart, ekkorra kerül föl mind a hat epizód, amely összesen kb. 50-60 küldetést tartalmaz. A történet összefüggő, így minden epizódot csak akkor tudunk elkezdeni, ha az előzőt már befejeztük – erről egy password gondoskodik, amit mindig az epizód végén ír ki a program. A Wing Commander játékokban megszokott filmrészletekről ezúttal ugyan le kell mondanunk, de szerencsére a program saját 3D rendszere remekül használható kisebb átvezető animációk lejátszására.

Maga a történet pontosan ott folytatódik, ahol az ötödik rész véget ért. Mindenki örül, hogy sikerült legyőzni a gonosz bogarak bázisát, de persze hamarosan feltűnik néhány kósza ellenség a környéken. Aztán egyre többen lesznek, és hamarosan kiderül, hogy nem is kósza ellenségekről volt szó. Minden maradt tehát a régiben, azzal a különbséggel, hogy hősünket és társait a Midway után most a Szövetség legújabb és legmodernebb hajója, a Cerberus kötelékébe osztják. Legalábbis a kezdet kezdetén – mert hogy mi történik később, azt még mi sem tudhatjuk...

Számíthatunk néhány újabb hajó, ellenségtípus és fegyver megjelenésére, de ezenfelül minden olyan, mint a Prophecyben. Talán egy kicsit szebb lett a játék, megkockáztatom, hogy valamivel gyorsabb is, de ez utóbbi érzést nem kizárt, hogy csak a hardver fejlődése okozta. Mindent összevetve érdemes foglalkozni ezzel a játékkal, nem csupán azért, mert ingyen van, hanem azért is, mert igazán élvezetes és látványos űrharcra számíthatunk benne. Meg aztán csak ki kell bírni valahogy a Wing Commander 6 megjelenéséig...

td

Spearhead

Félsiker ide, kudarc oda, az Interactive Magic továbbra sem tett le arról, hogy magáénak tudhassa a jelenkor legjobb tankszimulátorát. Az iPanzer'44 átlagos fogadtatása csak arról győzte meg őket, hogy van még miért dolgozniuk. Ezért hát senki se lepődjön meg azon, ha egy borús napon bedübörög a képernyőjére a Spearhead. A kiszivárogtatott információmorzsákból – természetesen – a tökéletes játék képe lebegett mindenki előtt: az ígéretekkel, áttörő újdonságokkal nem mondhatni, hogy fukarkodott volna a kiadó cég. Valósághű modellezés, egyszerű és gyors hálózati játék, gondos kivitelezés a legapróbb részletekig – olvashattuk a beharangozókat mindenfelé. Hát most elérkezett az idő, hogy nagyító alatt vizsgáljuk meg a lándzsa hegyét!

▼ Interactive Magic

A bevezető képsorok – ahogy az lenni szokott – a program háttértörténetével ismertetnek meg minket. Komoly ötleteket nem kell várni a cselekménytől. Az amerikai hadsereg partraszállást hajt végre Tunéziában, a térségben elharapódzott iszlám szélsőségesek megrendszabályozása céljából. A hadjárat sikerének elsőszámú feltétele, hogy képesek legyünk a líbiai hadsereget megállítani, majd a saját határvonalukig kergetni őket. Erre a könnyed feladatra természetesen szerény személyünk és beosztottjaink vannak kiszemelve.

Az alárendelteket nem véletlenül emeltem ki külön is, mert a játékban legalább akkora szerep fog jutni parancsnoki képességeinknek, mint szemünk élességének a célzás során. Ezért sem árt, ha mindenki szépen végigzongorázik a néhány tanuló-küldetésen. Mire az utolsót is abszolváljuk, már elegendő gyakorlattal fogunk rendelkezni, hogy élesben is megálljuk a helyünket. Ez azért is nagyon fontos, mert nem lehet a bevetés alatt megállítani az időt és morfondírozni a követendő taktikán. Gyorsaság és csak utána stratégia, ez a Spearhead filozófiája. Kiváltképp szükségünk lesz a gyors reagálásra, ha barátaink ellen vonulunk. Ilyenkor felkészülhetünk a legravaszabb trükkökre, például kódolatlan (hamis) üzeneteket is elfoghatunk az ellenség rádiócsatornáin.


Sivatagi csendélet tankokkal, határőrbódéval és naplementével.



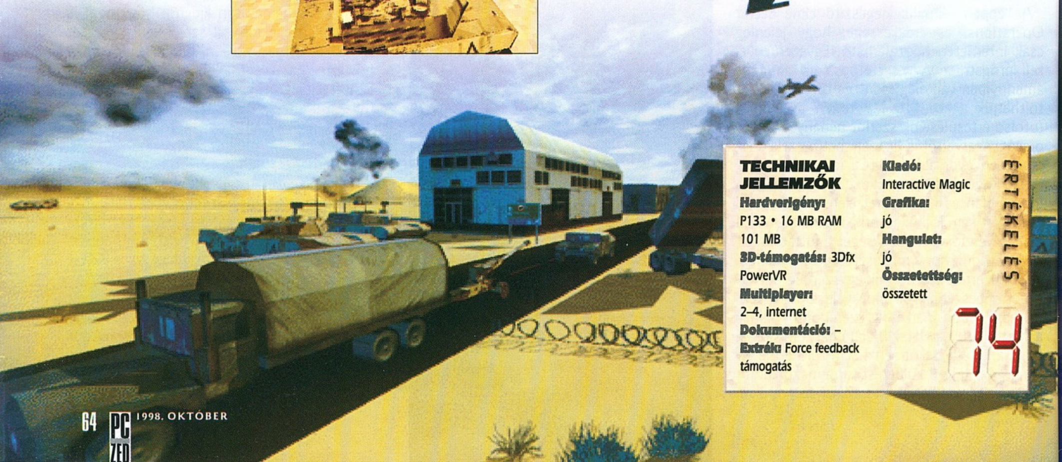
Feladataink igen széles spektrumon mozognak: eljátszhatjuk az apró Bradleykre felügyelő nagytestvér szerepét, megtestesíthetjük a frontvonalat stabilizáló erőt vagy éppenséggel az ellenség sorai közé fúródott lándzsahegyet is szimbolizálhatjuk – mindezt félelmetesen pergő akciók során. A szimulátor ezért kicsit túl komoly kategória a program számára. Inkább Comanche-szerű játékmenetet képvisel, valamivel valósághűbb tálalásban. Ami a realitásokat illeti, kicsit át is estek a ló másik oldalára a készítők. Nem győzik léptennyomon emlegetni, hogy az ő programjukba nem leszünk képesek a T-72-eket tucatszám mészárolni bárminemű veszteség nélkül. Igazuk van! Az M1A2-esemet egyszer még egy ócska arab csapatszállító is képes volt kilőni. Csak azt tudnám mivel, talán egy géppuskával?!

Grafikai megvalósítás terén is sikerült többet ígérni, mint a valóságban felmutatni. Ugyan kellemes élmény volt egy útjelző táblán kivenni az arab nyelvű információkat, de a sivatag sivárságát ez nem képes ellensúlyozni. Igaz, a domborzati viszonyokról nem a grafikusok tehetnek, ám semmi különösebbet nem tudok elmondani a járművek és az épületek megjelenítéséről sem. Együttesen pedig ezek az átlagos részek szürke összhatást festenek.

A játékmenet, sajnos, meglehetősen lineárisra sikeredett. Egyetlen misszió során sem elfogadott a részleges siker vagy a kudarc. Mindezek mellé maguk a megvalósítandó célok sem túl logikusak, realisztikusak. Nem tudom, miért teszi kilátástalanná a végső győzelmet egy olyan küldetés, ahol fél tucat T-72-es és számtalan egyéb jármű megsemmisítése mellett egyetlen Bradley a veszteségem, ami ráadásul semmi értékelhetőt nem művelt a bevetés során!? Akit azonban ilyen apróságok nem zavarnak és a szimulátor szót sem veszik túl komolyan, bizonyosan kellemes órákat fognak eltölteni a Spearhead társaságában.

-CSONTI-





TECHNIKAI JELLEMZŐK
Hardverigény: P133 • 16 MB RAM 101 MB
3D-támogatás: 3Dfx PowerVR
Multiplayer: 2-4, internet
Dokumentáció: –
Extrák: Force feedback támogatás

Kiadó: Interactive Magic
Grafika: jó
Hangulat: jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS
74

Virtual World

CD-ROM Software

www.virtual.hu

101 Kiskutya	9880
3D Ultra Pinball 3	5880
3 Millennium	3880
688i Hunter-Killer	9880
Actua Soccer 2	**3880**
Albion	**3880**
Archimedean Dyn.	**3880**
Armored Fist 2	4880
Balance of Power	**2880**
Battlespire	6880
Battlezone	8880
Bicycle Classics	**1480**
Black Dahlia	9880
Blade Runner	**5880**
Blood Omen	1880
Broken Sword 2	9880
C&C-Sole Survivor	9880
C&C WIN 95	9880
Carma Level Pack	4880
Carma Splat Pack	**3880**
Carmageddon	5880
Capitalism Plus	**3.880**
Championship M	7880
Comanche 3	**9880**
Conflict Freespace	**9880**
Croc	**9880**
Dark Colony	**1880**
Dark Earth	5880
Dark Omen	**5880**
Deathtrap Dungeon	9880
Darklight C Class.	**2880**
Diablo	9880
Diablo - Hellfire	6880
Die by the Sword	9880
Die Hard Trilogy	8880
Dreams to Reality	4880
DUNE 2000	**8880**
Dungeon Keeper	5880
Dominion	**9880**
Earth 2140	**5880**
Egypt 1156 BC	11880
F22 ADF	9880
Fallout	**9880**
Flight Simulator'98	12880
Flight Unlimited 2	9880
Final Fantasy VII	**9880**
Formula 1 GP 2	5880
Galapagos	**2880**
G-Police	9880
Grand Theft Auto	9880
Heavy Gear	9880
Heart of Darkness	**9880**
Hexplore	9880
Hupikék Törpikék 2	6880
Ignition	**2880**
Imperialism	9880
Incubation	**2880**
Interstate '76	4880
Jack Orlando	**4880**
JANE's F 15	5880
Jazz Jackrabbit 2	**4880**
Jedi Knight (DF 2)	9880
Jedi Knight (MotS)	**2880**
JP 3-Legacy of T.	4880
KKND Classic	**2880**
Lion King	9880
Longbow 2	9880
Lords of Magic	9880
Lula	9880
Magic the G.	6990

M.A.X. 2	**9880**
Mechcommander	**11880**
Monkey Island 3	9880
Monthy Python	9880
Motorhead	**9880**
Nightmare Creat.	**9880**
Nuclear Strike	1880
Oddworld	9880
Outlaws	9880
Panzer Commander	**9880**
Panzer General 2	9880
Phantasmagoria	5880
Pocahontas	9880
POD	7880
Postal	9880
Pro Pilot	9880
Quake	4880
Quake Miss. P. I.	4880
Quake Miss. P. II.	4880
RA - Aftermath	5880
RA - Counterstrike	4880
Rally Bajnokság	**1990**
Realms of the H.	7880
Rebel Assault 2	5880
Rebellion	9880
Red Baron 2	3880
Redneck Rampage	7880
Redneck 2.	**9880**
Sabre Ace	**3880**
Scorched Planet	**990**
Screamer Rally	9880
Sega Rally	8880
Settlers 2 Gold Ed.	9880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Warrior	9880
Shivers 2	8880
Sid's Gettysburg	**3880**
Silent Thunder	7880
Sim Park	9880
Soldiers at War	**9880**
Ski Racing	9880
Steel Panthers 3	9880
Streets of Sim C.	**2880**
SWAT 2	**9880**
Team Apache	**9880**
Test Drive 4	5880
Test Drive Off R.	9880
Tex Murphy-Overs.	9880
TOCA Touring Car	9880
Tomb Raider 2	6880
Tone Rebellion	**3880**
Total Annihilation	9880
Turok	5880
UBIK	6880
Ultimate Socc. Man.	9880
Uprising	9880
WC - Prophecy	**5880**
Wipeout 2097	9880
World Cup' 98	6880
Worms 2	4880
X Files UA ! ! ! ! !	**4880**
X-Files the Game	**9880**
Xenocracy	**9880**
Zork- Grand Inq.	9880

A pirossal jelzett áraink Okt. 31-ig, ill a készletek Erejéig érvényesek !!

Áraink az Áfá-t tartalmazzák, és A beszerzés függvényében Változhatnak.

1 Alfa CD Center
1148. Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

2 Újlaki Üzletház
1036. Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 /122

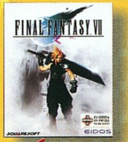
3 Újpesti Centrum
1041. Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155 /61 (ÚJ!!!)

4 Átrium Mozi
1024. Bp. Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

! AKCIÓ !



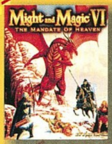
Dark Colony
~~11.880~~ 1.880



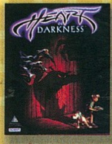
Final Fantasy VII
~~11.880~~ 9.880



Bicycle Classics
~~9.990~~ 1480



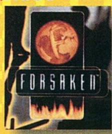
Might & Magic VI
~~11.880~~ 6990



Heart of Darkness
~~12.990~~ 9880



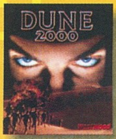
Z
~~9.990~~ 1480



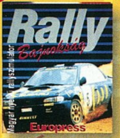
Forsaken
~~9.990~~ 4880



Blood Omen
~~9.990~~ 1880



Dune 2000
~~9.990~~ 8880



Rally Bajnokság
~~5.990~~ 1990



3D Lakástervező
~~7.990~~ 4990



Starcraft
~~9.990~~ 6880

Továbbra is Klubtagsági Akció

Ha 1998.10.31-ig tagságit váltasz a fent említett üzletek valamelyikében, akkor a következő kedvezményekben lehet részed:

1. Most csak 3990 Ft ért válthatod meg a 6000Ft értékű kártyát.
2. Bármilyen járékot 10% kedvezménnyel vásárolhatsz.
3. Akár 1 hétre is elviheted kedvenc programodat kipróbálni.
4. A tagsági mellé ajándékot is kapsz !
5. Az újdonságokról havonta ingyenes tájékoztatót küldünk.



Név: ....

Cím: ....

Kérd legfrissebb árlistánkat telefonon, vagy levélben

Hardwar

Menekülés a Titánról

▼ Gremlin Interactive

A nem is olyan távoli jövőben telepesek egy csoportja a gyors meggazdagodás reményében bányászkolóniát alapított a Jupiter egyik holdján, a Titánon. A kráterek között létrehoztak egy várost, majd amikor azt már kinőtték, újabb krátert vettek birtokba. A kezdeti lelkesedést azonban néhány év alatt felváltotta az elkeseredés – a bolygó nem volt annyira gazdag nyersanyagokban, mint azt eredetileg gondolták...

Hardwar hőse egyike a bolygón ragadt telepeseknek, akinek kevéske megtakarított pénzéből éppen csak annyira futotta, hogy szerezzen magának egy űrsiklót, és belekezdjen egy vállalkozásba, amelynek csak egy célja lehet: elmenekülni a kietlen szikláról...

A játék gerincét egy kellemes szimulátorrész alkotja; itt kell sokszor ügyeskedve és nem ritkán erőszakkal érvényt szerezni akaratunknak. A cél a menekülés, de hogy ezt miképpen érjük el, az teljes mértékben tőlünk függ. Elite mintára kereskedhetünk, foglalkozhatunk csempészáruval, gyűjtögethetjük a mások által elhullajtott rakományt, kalózkodhatunk, vagy akár a fejvadászatot is választhatjuk foglalkozás gyanánt. Egy egész univerzum helyett ugyan be kell érnünk „csupán" egy várossal, de ezen kívül a Hardwar felépítése megszólalásig az Elite-et idézi.

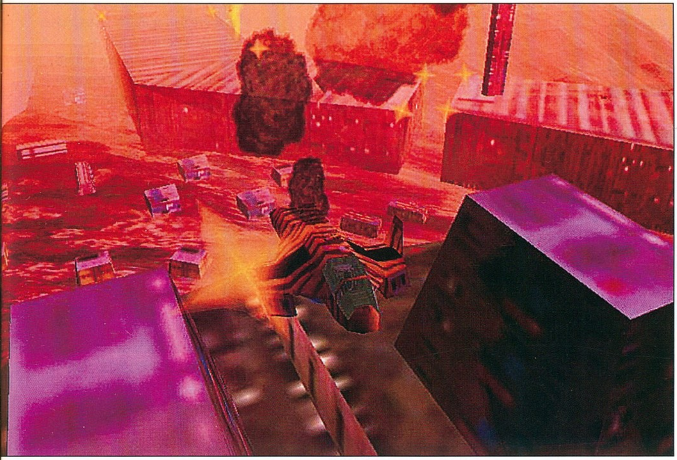
Kezdetben három hajó közül választhatunk (attól függően, hogy kereskedni vagy inkább lövöldözni szeretnénk), de idővel új járgányt is vehetünk magunknak. Ez ad igazi értelmet a játéknak, vagyis nehezen összespórolt pénzünkön újabb és újabb felszereléseket vehetünk a gépre, azaz tuningolhatjuk kedvencünket.

Misplaced Optimism

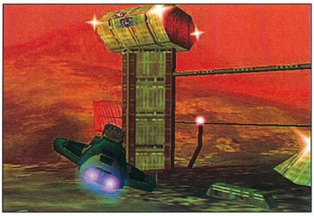
A dokkból kiérve a Titán egyetlen ember lakta városában, Misplaced Optimismben találjuk magunkat (az elnevezés találó, hiszen biztosan mindenki másra számított, amikor a bolygóra érkezett...). A város nyolc kráterből áll, melyeket alagutak és barlangok kötnek össze. A két legfontosabb hatalmi csoportosulás (a Lazarus család és Klamp-G) egyaránt ellenőrzése alatt tart egy-egy krátert, a többiben azonban szabadon garázdálkodhatunk – ha elég erősnek érezzük magunkat hozzá.

A város minden házának van valamilyen funkciója. Többnyire árulnak vagy előállítanak bennük valamit, esetleg valamilyen szolgáltatást nyújtanak az arra járónak. A sikeresebb kereskedőknek és csempészeknek saját lakásra is futja, így jobb megfigyelők azt is észrevehetik, ahogy esténként hazajárnak lepihenni. Vélhetőleg hosszú napokig eltart majd, amíg mindenhová betérünk és felfedezzük Misplaced Optimism titkait.

Az igazat megvallva nem túl bizalomgerjesztő hely ez a Titán. Nappal félhomály uralkodik, éjszaka pedig az orrunkig sem látunk megfelelő felszerelés nélkül. Mivel az itt lakók valamilyen oknál fogva szeretnek tornyokban élni, igencsak figyelni kell, nehogy nekicsapódjunk valamilyen épületnek a sötétben. Folyamatosan elektromos viharok dúlnak körülöttünk, hatnyolc másodpercenként belecsap valamibe a villám. Mindez azonban senkit sem zavar igazán, vihar ide vagy oda, mindenki végzi a dolgát. A helyi rádióadóból rendületlenül szól a hangulathoz illő, nyomasztó muzsika, a kalózok pedig szemrebbenés nélkül – nem ritkán a rendőrök szeme láttára - támadnak meg mindenkit, akinél értékesebb áru található. Ennek ellenére nem mondhatni, hogy a városban anarchia dúlna, csak lazábbak a szabályok. Vannak területek, ahol biztonságban lehet kereskedni, de bizony van olyan vidék is, amelyet a gyengébbeknek jobb elkerülni.

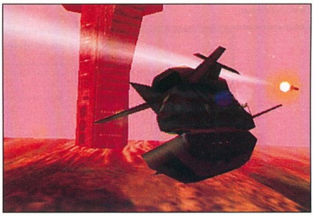


Kalandjaink során lesznek barátaink és ellenségeink, ez lényegében attól függ, hogy kivel hogyan viselkedünk. A rendőrség némi anyagi ellenszolgáltatás fejében például hajlandó megbocsátani bűneinket, az a kalóz viszont, akinek elloptuk a kábítószer-szállítmányát, igen haragtartó tud lenni. Hasonlóképpen, ha összerúgjuk a port valamelyik nagyhatalmi csoportosulással, számíthatunk rá, hogy néhányan mindig az életünkre törnek. Akárcsak az életben, itt sem lehet mindenki a barátunk...

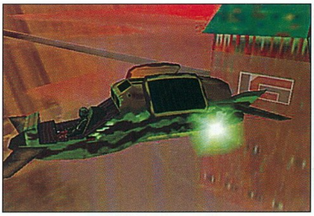


A nagybetűs Történet

Természetesen egyetlen ilyen típusú játék sem lenne teljes egy valamirevaló történet nélkül. Így van ez a Hardwarral is, habár hogy foglalkozunk-e vele, vagy sem, az csak tőlünk függ. Ha valakinek úgy tetszik, hetekig kóborolhat a városban száz creditenként gyűjtögetve a pénzt a legújabb fejlesztésekre, ha viszont már elég erősnek érezzük magunkat, érdemes belevágni a nagy kalandba.



A fontosabb eseményeket rövid filmbejátszások segítségével ismerhetjük meg. Nem érdemes nagyszabású jelenetekre és híres szereplőkre számítani, a megvalósítás ennek ellenére kellemes. Kellőképpen nyomasztó, és – habár néha erősen egy alacsony költségvetésű B kategóriás mozifilm hangulatát idézi – mégis szórakoztató.



A központi ellentét természetesen a két szembenálló társaság, a Lazarus család és a Klamp-G között feszül. Mindketten egy nukleáris hajtómű kidolgozásán serénykednek, és hamarosan bekerül a képbe egy titokzatos idegen faj is. A bolygóról mindenki szeretne minél hamarabb elmenekülni, ennek érdekében a legtöbb ember mindenre képes. A cél szentesíti az eszközt, vagyis rengeteg intrikára, átverésre és fordulatra számíthatunk. Tőlünk függ, miképpen sikerül megoldani a konfliktusokat...



VÉLEMÉNY

A program sok szempontból pontosan olyan, mint a majd' másfél évtizede kiadott Elite. Akkoriban az Elite megoldásainak még nagyon tudtunk örülni, '98-ban viszont már inkább bosszankodik az ember az olyan felesleges apróságokon, amelyeket valami oknál fogva a fejlesztők nem tudtak vagy nem akartak jobban, okosabban, ügyesebben megoldani. Más szóval a program nem igazán felhasználóbarát. Az épületekben például nincs árlista – csak akkor tudom meg, hogy mit mennyiért tudnék eladni, ha már bedokkoltam valahová, és az árukészletemet felkínáltam eladásra. Ha új hajót veszek, csak a régi felszerelésem egy részét tudom leszereltetni róla, viszont a lecsupaszított hajó ugyanannyit ér, mint az, amelyiken a legmodernebb, méregdrága fegyverek is helyet kaptak. Harminc egységnyi készletemet csak egyenként tudom eladogatni, ugyanakkor hiába van három konténerem, ugyanolyan áruval mégsem lehet megtölteni őket. Nincsenek statisztikák, a felszerelési tárgyak közötti különbséget pedig – kiábrándító módon - egyszerűen csak egy számmal jelzik (pl. Cell 2). Játék közben sokszor gondoltam arra, hogy „ezt bizony már az Elite-ben is okosabban oldották meg...". Egyébként grafikailag is egyre-másra a Nagy Öreg jutott eszembe a Hardwarról: ugyanazok a szögletes formák, a különbség csupán annyi, hogy most a Narcotics feliratú kockára ráfeszítettek egy textúrát.

A sok bosszantó hiba mellett persze jó néhány remek ötlettel is találkoztam a játékban. Vehetünk magunknak lakást (multiplayer játékban még egy csinos kis boltot is berendezhetünk otthonunkban)! Nagyon tetszett, hogy minden gép által irányított játékosnak saját neve van, így nem csupán személytelen kalózhajókra kell vadásznunk, hanem például kifejezetten Duke Longbeard a célpont (a szemfülesebbek akár csapdát is állíthatnak a hangárja mellett). Egyszerre akár több hajónk is lehet, sőt, ha kedvünk tartja, taxival is közlekedhetünk a városban.

Összességében egy kicsit sajnálom ezt a játékot, mivel sokkal többet is ki lehetett volna hozni belőle. Minden visszássága ellenére maga a játékmenet nem rossz, a hangulat különösen tetszik, de számomra a tucatnyi bosszantó hiba nagyon elrontotta az összhatást. Ezekben az Elite-klónokban szegény időkben persze minden lehetőséget meg kell ragadni, ha ilyen jellegű programmal szeretnénk játszani, így a Hardwart is érdemes kipróbálni. De azért senki se számítson egy eget rengető alkotásra...

td

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 MB RAM 36 MB HDD

3D-támogatás: D3D, 3Dfx, PowerVR

Multiplayer: internet

Dokumentáció: 30 oldal, CD booklet

Extrák: 2 CD

Kiadó: Gremlin

Grafika: közepes

Hangulat: nagyon jó

Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

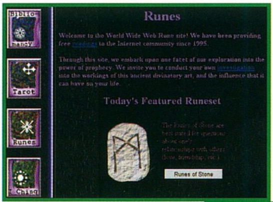
82

Netböngésző

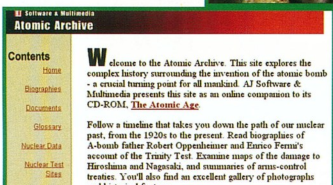
E havi netböngészőnket kezdjük egy igen érdekes hellyel. Talán sokan emlékeznek az első „élő" webhelyre, amelyen egy kávéfőző volt látható, és a munkatársak úgy tudták meg, hogy készen van a kávé, ha megnézték a megfelelő oldalt. Azóta rengeteg ilyen „kamerás" site létezik, az egyik legérdekesebb a http://www.accsyst.com/-cow.html címen található. Ez a hely leginkább városlakóknak ajánlható, ugyanis két ifjú tehén, Hamburger és Cheeseburger (igen találó nevek) életébe tekinthetünk bele. A képet ötpercenként frissítik, így mindig tisztában lehetünk vele, hogy a két boci éppen mit csinál a földgolyó másik oldalán. Elárulom, általában legelnek.

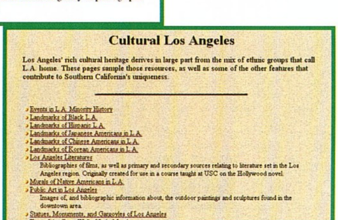
A következő site a http://www.atomic-archive.com/ címen található, és atombombákkal foglalkozik. Habár a téma nem valami vidám, az oldal tartalma igen igényesen összeválogatott. Elolvashatjuk az atombomba feltalálójának, Robert Oppenheimernek az életrajzát, tudósításokat az első tesztrobbantásokról, megnézhetjük Hirosima és Nagaszaki térképén, hogy mekkora károkat okozott a detonáció. A site nemcsak a múlttal, hanem a jelennel is foglalkozik, különböző véleményeket is találunk itt India és Pakisztán közelmúltban lezajlott kísérleti robbantásairól és annak hatásairól. Nem könnyű olvasmány, de roppant érdekes.

Aki a jövőjére kíváncsi, az igen sokféle módon megtudhatja, mi vár rá. A http://www.facade.com/attraction/runes/ címen egy ősi jósoló módszerrel, a rúnakövetéssel ismerkedhetünk meg. Megtudhatjuk a különböző kövek jelentését és még sok érdekes dolgot a rúnákról, amelyek fontos szerepet kaptak például az Ultima játékokban is. Aki kellő elszántságot érez magában, megpróbálhatja kideríteni azt is, hogy mit hoz számára a jövő. A „virtuális jóslás" természetesen teljesen ingyenes.













Los Angelesszel, az angyalok városával igen sok site foglalkozik. Az egyik legigényesebb a http://www.-usc.edu/Library/Ref/LA/ címen található. A városban rengeteg különböző etnikum él, akik mind magukkal hozták saját kultúrájukat, róluk is olvashatunk részletesen. Ezenkívül a városban lévő összes szoborról és műemlékről is találhatunk ismertetőt. Az egész gyűjteményt egy Los Angelesről szóló bibliográfia teszi teljessé.

Nyilván sokakat érdekelnek a krokodilok, de azért nem szeretnének velük nagyon közelről találkozni. Nekik szól a http://www.envirolink.org-/oneworld/tales/crocs/ címen található The Crocodile Files site. Itt minden megtudható kedvenc állatunkról. Megismerkedhetünk a különböző fajok külső tulajdonságaival és viselkedésével, valamint rengeteg fotó is vár ránk. Akik megfelelően gyors kapcsolattal rendelkeznek, azok krokodilhangokat is hallgathatnak, vagy a róluk szóló videókat is nézegethetik.

Akik érdeklődnek a különböző emulátorok iránt, azoknak érdemes benézni a http://members.aol.com-/Snuffers1/index.html címre, ahol az internet egyik legnagyobb ilyen jellegű gyűjteménye található, amely a konzolokkal foglalkozik. A Gameboytól kezdve egészen a PSX(!) emulátorig minden megtalálható itt. Az összes emulátorprogram rendesen katalogizálva van, megtudhatjuk, hogy melyik verziószámú a legfrissebb darab, tervezi-e a szerző a továbbfejlesztést, valamint azt is, hogy melyiknek milyen problémái vannak. Akit érdekelnek a játéktörténelem régebbi darabjai, amelyek esetleg soha nem készültek el PC-re, annak érdemes felkeresnie ezt a helyet.

Caris


PC EROTIKA

Levelezés

Az e havi levelezés - szokásos módon - két részből áll, de ezúttal az első részben, tehát az általánosban, mindenféléről szóló levelek kapnak nagyobb hangsúlyt. Ennek oka az, hogy a Gondolatébresztőtől erre a hónapra az erotikus játékok témáját örököltük meg és ebben a témában a beérkezett vélemények elég hasonlóak voltak.

SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1519 Budapest, Pf. 27

▼ SUAGR

Suagr vagyok és biztos, hogy sok levelet írok még majd neked, mert szeretem az újságot és a CD mellékletet, ráadásul imádok ezekről nyilatkozni. Hajrá! Főleg, mert egy ingyenes féléves előfizetéshez jutottam hozzá, amit majd meghosszabbítok.
Eddig semmi gondom nem volt az újsággal, sőt még most sincs, csak éppen leverhetnétek
a postás hócipőjét, mert a postaládámba begyűrte a ZED-et.
Ki is nyírtam volna, ha a CD-nek baja esik, de az újság egy kicsit megsínylette. Ez ellen nem lehetne tenni valamit?

De. Megjelentethetjük a ZED-et kőtáblákba vésve. Azt nem fogják összehajtani a postások, és valami igazán maradandót alkothatunk a következő nemzedék számára.

Az önhibámon kívüli rongálódás esetén mit lehet tenni? Segítségedet előre is köszönöm.

Besétálsz a szerkesztőségbe és kicseréljük. Sokan tettek fel hasonló kérdéseket, ezért talán érdemes ismét elmondani, hogy ha sérült vagy hiányzó példányt akartok pótolni, akkor forduljatok a szerkesztőséghez.

▼ BANDI

Zed néni! Milyen kép lesz az újság oldalán, ha a jelenlegi véget ér?

Ezt még nem tudom. Ti milyet szeretnétek?

▼ KISPÁL ENIKŐ DIÁNA, DEBRECEN

Jelent már meg Micimackós játék?

Tudomásom szerint nem, de ha valaki találkozott már ilyennel, akkor világosítson fel minket! Köszönjük.

▼ TAMÁS&PÁL

Tetszik az újság, talán a 100 oldala és a CD miatt. Az egyetlen negatívum talán, hogy a CD-n lévő játékok 60%-a elfelejt elindulni (Ádámnak Pestről igaza volt)...

A CD összeállítói kipróbálnak mindent, és csak működő dolgok kerülnek a CD-re.

...és hogy a CD autorunos. Az utóbbi miatt Windowsban nem lehet Explorer nélkül átnézni a CD tartalmát!

A Win95-ben már elég régóta van Explorer. Kár lenne ezért feladni az amúgy kedvelt HTML-es formát.

▼ HORVÁTH KATA, BUDAPEST

Nemrég került a kezembe a júliusi számotok, és bár az erőszak téma kimerülőben van, feltűnt, hogy az összes olvasói levélben csak a mai kor agresszivitásáról írnak. Ha jobban belegondolunk, az erőszak végigkíséri az emberiség egész történetét az ősembertől mostanáig. (...) A modern tudományoknak köszönhetően felvilágosultunk és minden agressziót elítélünk. Megszűntetni azonban nem tudjuk, fölös energiáinkat pedig „fire fire" játékokban vezetjük le.
Mármint a normálisabbja.
Az augusztusi Gondolatébresztővel kapcsolatban be kell vallanom, én is a komputergyűlölők lelkes táborához tartozom. Mégis hajlandó vagyok mindent kipróbálni, így aztán odaültem a család férfitagjai által körülrajongott masinához...és a stratégia lett a kedvencem. A fiúnemű ismerőseim szerint szánalmas amatőr és versenyszellem nélküli kontár vagyok, mert ha lehet, akkor az ellenfeleket mellőzöm, majdnem mindent kizárólag „very easy" fokozatban játszom, és fogalmam sincs a gépem paramétereiről, mert képtelen vagyok őket megjegyezni.

Ezt az utóbbi mondatot akár én is írhattam volna magamról. Fiúnemű ismerőseim értetlenül álltak, amikor elmeséltem nekik, hogy a Quake-et a harmadik epizódtól azért játszottam sebezhetetlenül, mert csak elszaladtam a szörnyek mellett, nem öltem meg őket. Nekem nem a szörnyek voltak a fontosak, hanem a labirintus felfedezése.

Nos, engem ez csöppet sem zavar. Egyszerűen élvezem a játékot, hogy városokat vagy birodalmakat kell építeni, esetleg kórházat működtet-



TI KÉRDEZTÉTEK

Kérdés: Gondjaim vannak az AGP-s Diamond Viperemmel. Kipróbáltam a Diamond drivereket és a natív nVidia drivereket, de az OpenGL nem működik az OSR2 Win95 alól (opengl32.dll és glu32.dll). Azért érdekes, mert NT alatt fut a dolog... Talán probléma lehet, hogy egy új dual processzoros Tyan alaplapom van két PII 400-assal. Felinstalláltam a BX chipset dolgait, és a Direct3D szépen működik (pl. a Forsaken). Ja, a Windows könyvtáramat szimplán 95-nek hívják. Mi lehet a baj?

Válasz: Ez a probléma rendszerint a Quake 2 futtatásánál jön elő. Nem a két négyszázas processzorral van a hiba, sőt, még csak nem is a Windows könyvtárad nevével. Rakd fel az eredeti nVidia drivereket, és húzd vissza a desktopod színmélységét 65.000 színűre!

Kérdés: A következő játékokkal vannak problémáim futtatás közben: Deathtrap Dungeon, Mortal Kombat 4, Forsaken. A főcím után mindig egy szép fekete képernyő a jutalmam.



ni vagy vasutat, az teljesen mindegy. Nekem a számítógép a szórakozás forrása. Bármikor le tudok mondani róla, és mélységesen tudom utálni, mivel gátlástalanul képes elrabolni a szabadidőmet. Ellentétben ugye a férfiakkal, akiknek – privát statisztikai adatok szerint – „Az élet fontos dolgai" című listán az első háromban van. Pontosan a szex és a rádiótelefon között. Tegyük hozzá: tisztelet a kivételnek.
Ui: Gettónak üzenem, hogy tényleg jó volna rólad pár kép, Stökit pedig Nagy Manitu óvja meg a lincseléstől, ha nyilvánosan meri becsmérelni a nők gondolkodását, még ha azt pszichológia tesztek mögé bújtatva teszi is.

▼ Crow

Bocs, hogy csak most került sor arra, hogy válaszolni tudjak a leveledre.

Tetszik az újságotok. Több dícséretet nem mondok, mert még elbízzátok magatokat. Igaz, a levrovnak nem ez a témája, de írjál már Magadról is valamit. De tényleg. Engem érdekelne, és azt hiszem, vagyunk így még páran.

Igazad van, tényleg nem ez az elsődleges témája a levelezésnek. Ha tesztek föl kérdéseket, azokra tudok itt válaszolni. Bár a kérdésekkel meg az a baj, hogy általában ugyanazokat kapom, és a rendszeres olvasók hamar rá fognak unni az ismétlődő válaszokra.

Te választod ki, hogy az újságban melyik játék mellett legyen ott a képed vagy nem? Úgy értem, hogy akkor kerülsz oda egy játék mellé, ha az Neked is tetszik?

Nem a kedvenc játékaim mellé rajzol oda Getto, hanem azokról a játékokról készít rajzot, amelyekről van valami jó ötlete.

▼ Andris

Mágikus voodoo-hádzsime levelemet pontokba szedem.
Te igaziból is létezel, vagy csak a ceruza által létrehozott személy vagy, akinek hiába írok, úgyis a rajzolója válaszol?
Hülye kérdés mi?

Annyian kételkednek a létezésemben, hogy lassan már magam is elbizonytalanodok. De hogy a kérdésre is válaszoljak: nem írtál hiába, és nem Getto válaszol ezekre a levelekre.

Már a bevezetőben is olvashattátok, hogy a levelezés második részében ezúttal az erotikus játékokról gondolkozunk el közösen. A hozzám érkezett vélemények szokatlan módon hasonlóak voltak, íróik az élethez tartozó dolognak tartják az erotikát, amely ellen tenni nem lehet, de nem is érdemes.
Ne felejtsük el azt, hogy a következő levelek írói sok szempontból egy csoportba tartoznak (korosztály, nem, érdeklődés stb.), és biztosan színesebb lenne a kép, ha más korú, nemű és érdeklődésű ember véleményét is megkérdeznénk.
De lássuk, hogyan vélekednek a ZED olvasói a játékokban megjelenő erotikáról!

▼ Gregor Csaba (Chabaa)

Szerintem, ha egy gyerek normális családban nő fel, megfelelő nevelés mellett, akkor bármilyen típusú szex, pornó vagy erotikus művet megtekinthet.
A nevelése miatt úgyis „egészségesen" fog reagálni. Pl. a mi családunkban (ami egyébként szerintem normális) én már általános iskolás korom óta nézhettem mindenféle filmet, meg bármit, mert a nevelésem megvolt hozzá.
A gyerek reakciója nem attól függ, hogy szabályozzuk-e az ilyen típusú kiadványokat és azok elérhetőségét, hanem attól, hogy milyen nevelésben részesül.

Érdekes, hogy az agresszió-brutalitás téma kicsengése is ez volt: ha jó a nevelés, akkor nem okozhat gondokat.
De még csak körvonalaiban sem vázolta fel senki, hogy mit is ért jó nevelés alatt. Ez a „megfelelő nevelés" fogalom kezd misztikus homályba burkolózni, kezd olyan varázsszóvá alakulni, amit minden kényes kérdésben elő lehet venni, mintha ezzel megadnánk a választ. Persze, hogy a „megfelelő nevelés" sok problémát eleve kizár, de mit takar ez a fogalom?

▼ Puma

Szerintem egy kis erotika még nem olyan nagy baj, mert ez egy természetes dolog. Gondoljunk csak bele, hogy a mai divat is most már eléggé erotikus kisugárzású lett. A TV-ben is ugyanez megy, így aztán törvényszerű, hogy továbbmegy a PC képernyőre is. Viszont a kemény szex már túl durva. Ezt már nem kéne áthozni.

Tudod, ezzel csak az a gond, hogy mindenkinek máshol van a kemény szex határa.

▼ Asterix

Nekem kimondottan tetszik a Lula nevű játék, amelyben teljesen megtalálom egyéni, személyes kielégülésemet, és ezzel még pénzt is spórolok, lásd: szexkazetták kölcsönzése, pornóújságok vásárlása. Levelemet folytatnám, de sajnos megjöttek a szüleim, és ezért ki kell vennem a Lulát a gépből, mert ha megint meglátják és újra elveszik, komoly büntetésben lesz részem. Ezért tartom normális dolognak a pornográfiát és az erotikát az interneten! HOPP, bejött a MUTER....AÚÚÚÚÚÚÚ

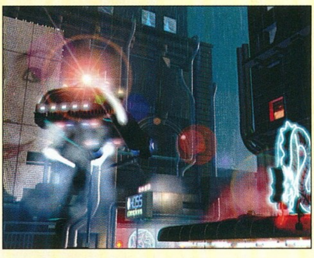
ZED
(ZED@ZED.HU)

Egy vadi új S3 Virge GX2 Shocker 3D kártyám van 4 M RAM-mal. Segítsetek!

Válasz: Először nézd meg a Color Settings-et a Windowsban (ezzel nagyon sokszor szokott gond lenni: a lényeg, hogy nem szabad a Windows-nak magasabb felbontásban és színmélységben mennie, mint a játék maximális felbontása), majd pedig a hangkártya beállításaidat (baj lehet a 16 bites DMA beállításával, tedd ugyanarra, mint a 8 bitest), és lehetőleg installáld fel a legújabb drivereket és DirectX-et. Sajnos az S3-as chipsetnek sok gondja van a képernyőfrissítéssel, de ezt szoftveresen próbálják kiküszöbölni. Ha teheted, nézz be a www.s3.com címre a legújabb driverekért és patch-ekért. A Forsakenhez adtak ki patch-et, ami megoldja az S3-asok gondjait.

Kérdés: Miért recseg a Blade Runner hangja?

Válasz: Ez a jelenség általában azoknál a konfigurációknál jelentkezik, ahol Tseng 6000-es alapú videókártyán fut a játék. Hihetetlen, de a Westwood által is elismert probléma a videókártya driver-ében keresendő.
A megoldás nagyon egyszerű, mindössze a 6000-es drivert kell kicserélni a Windows által kompatibilisnek kikiálltott ET4000-es driver-re.
Játék után érdemes azonnal visszaállítani az eredeti állapotot.



Továbbra is várjuk kérdéseiteket a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.

GONDOLATÉBRESZTŐ

Veszélyes komputer, a számítógép negatív hatásai

Rovatunkban ismét olyan témát boncolgatunk, amelyet Ti vetettetek fel: több olvasónk kérdezte levelében, hogy mi a véleményünk arról, hogy a számítógép negatív befolyással lehet a fiatalabb korosztályra. A kérdést körüljártuk, a témának utánanéztünk, így ezúttal a Gondolatébresztőben a számítógép káros hatásairól olvashattok.

Mindenekelőtt szeretném leszögezni, hogy ez nem egy számítógép-ellenes írás lesz (a cheates Gondolatébresztőnél is sokan félreértettétek a dolgot), hanem egy olyan cikk, amely a számítógép testi és lelki káros befolyására kívánja felhívni a figyelmeteket. Ezt szem előtt tartva olvassátok az alábbiakat.

A MAI FIATALOK...

A PC negatív hatásai minden számítógép előtt ülő korosztályt egyaránt érnek, a legjobban azonban mégis a fiatalok és a gyerekek szenved(het)nek tőle – még ha nem is tudnak róla. Ennek oka az, hogy ezek a korosztályok (gyakorlatilag a tizenévesek) még intenzív testi-lelki fejlődés alatt állnak, és éppen ezért nagyon érzékenyen érintik őket a károsan befolyásoló hatások, amelyek magát a fejlődést is megzavarhatják.

A testi egészség szempontjából a számítógép egy istencsapás. A növésben levő, még javában alakuló szervezetnek (különösen a szemnek és a csontozatnak) ugyanis nagyon nem tesznek jót a komputer átkos velejárói. A képernyő sugárzása hosszú távon ronthatja a szemet, arról nem is beszélve, hogy – mivel egy monitor előtt ülő ember átlagosan feleannyiszor pislog, mint kellene – a szem a kiszáradás veszélyének is ki van téve. A csontozat (kiemelt helyen a gerincoszlop) pedig akkor torzulhat el, ha valaki rendszeresen túl sokat ül a komputer előtt ebben a nagyon is mozgásigényes korban. Ekkor a csontok helyzete lassan megváltozik, ami púpossághoz és gerincferdüléshez vezethet. Az ilyen tini ugyanakkor puhány lesz, és szervezete nehezebben fogja tudni legyűrni a betegségeket, mivel a túl sok számítógépezés egyet jelent a túl kevés mozgással és az egészségtelen életmóddal.



A komputerőrült fiatalnak a lelke is ki van téve jó néhány komoly veszélynek, mindenekelőtt az elmagányosodásnak. A tizenévesek szociális fejlődésének ugyanis az egyik kulcsmozzanata az úgynevezett „bandakorszak", amikor a korábbiakhoz képest igen nagy jelentőségre tesz szert a kortársakkal való együttlét, a csoportba tartozás. Ez az az időszak, amikor életre szóló barátságok szövődnek, természetesen csak akkor, ha van lehetőség a közös tevékenységre. A kisdobosságnak és az úttörőségnek (ami a nyolcvanas években már lényegében depolitizált volt) ez volt a nagy előnye: kielégítette a csoportba tartozás igényét. Ma már egyre nehezebb szakköröket, szabadidős elfoglaltságokat szervezni a diákoknak (ennek főként anyagi és emberi okai vannak). Csoportfoglalkozások hiányában pedig a tizenéves hamar rátalálhat néhány olyan szórakoztatóelektronikai termékre (játéktermi gépek, videojátékok, számítógépes játékok), melyek aztán hamar szellemi kábítószerekké válnak az életében. Nem fog eleget mozogni a vele egyívásúak körében, s emiatt könnyen előfordulhat vele, hogy elszigetelődik a többiektől, s a közösség kirekesztettje lesz. Ez a folyamat a végletekig folytatódhat: hosszan tartó számítógépfüggés után kialakulhat egyfajta érzelmi kötelék a komputer és használója között, és megtörténhet, hogy a tini a legjobb barátjaként tekint majd a gépre. Az is megeshet, hogy a tizenéves károsan sokat használja játékra a komputert, és ezzel megakadályozza azt, hogy elérje az átlagos intelligencia- és műveltségszintet, arról nem is beszélve, hogy a későbbiekben nagyon fogja sajnálni az elvesztegetett időt...

A fiatalabb korosztályok tehát több veszélynek vannak kitéve, mint azt ők gondolnák. A fentieken kívül természetesen további problémákat és további „szellemi kábítószereket" is említhettünk volna (játéktermi gépek, tamagotchi, játékkonzolok), de úgy gondoltuk, hogy a számítógépek negatív befolyása önmagában is megér egy Gondolatébresztőt. Annál is inkább, mert nemcsak a tizenévesek eshetnek áldozatul a komputerek hatásának, hanem az idősebbek is.

...ÉS A FELNŐTTEK

Körülbelül tíz évvel ezelőtt az egyik ismerősöm vett a hatodikos fiának egy Commodore Plus 4-est. Néhány hónappal később a felesége elé állt, és halálosan komolyan közölte vele: „Jóska, válassz! A gép vagy én?". Az történt ugyanis, hogy az ismerősöm egyszerűen a számítógépes játékok rabjává vált, és minden lehetséges szabadidejében a joystickot nyúzta (még a fiát sem engedte oda a géphez). S ez bizony nem egyedi eset: nemrégiben egy quake-es levelezőoldalon lehetett egy hasonló tartalmú levelet olvasni,

amelyben egy szerencsétlen fiatal feleség panaszolta el, hogy amióta gépet vettek, a férje egyszerűen feléje sem néz, csak a Quake-kel játszik. A hölgyet komolyan foglalkoztatta a válás gondolata is... Sok hasonló esetet hallani a Tomb Raiderrel, illetve konkrétan a Lara Crofttal kapcsolatban is (az egyik közszájon forgó sztori szerint az egyszeri Tomb Raider-rajongó srácot azért rúgta ki a barátnője, mert intim pillanataikban csak Larának volt hajlandó szólítani őt...).

Az előbbiekből látszik, hogy a számítógép a felnőttek életét is képes megrontani. Hiszen a fent említett komputerfüggő fiatalok is felnőnek egyszer, komputerfüggő felnőttekké válnak, s rossz szokásaikat magukkal viszik a felnőttkorba is. Ekkor azonban már kifejlett szervezettel és tudattal rendelkeznek, melyeket jóval nehezebb megváltoztatni, mint korábban (példának okáért, egy gerincferdülést kezelni negyvenéves korban szinte lehetetlen). Az is előfordulhat, hogy valaki felnőtt fejjel kap rá a számítógépezésre, és annyira megtetszik neki, hogy ez a magánéletében is problémákat fog okozni (lásd a fenti példákat). Léteznek kifejezetten káros szakmák is, amelyek a felnőttkorban tehetik tönkre az ember szervezetét. Gondoljunk csak a nyolcdioptriás szemüveget viselő, pókhasú, görnyedt hátú informatikus sztereotípiájára, a napi nyolcórás komputer előtt ülés eredményére!

Mint látjuk, a felnőtteknek is jut a PC-k negatív befolyásából. Az említett problémákra tehát nem csak fiatalkorban kell keresni a gyógyírt.

Megoldások

Aki esetleg az eddigiek elolvasása után sikongatva vinné a számítógépét a roncstelepre, azt hadd nyugtassam meg: a PC teljesen ártalmatlan, ha okosan használják. A képernyő sugárzását például lecsökkenthetjük egy monitorszűrővel vagy egy sugárzásvédő szemüveggel. A szemünket is megóvhatjuk a kiszáradástól, ha számítógépezés közben óránként tartunk egy ötperces szünetet, és műkönnyel vagy egyszerű hideg vízzel kimossuk a szemünket. A testi satnyulást napi rendszeres testmozgással előzhetjük meg (elsősorban olyan sportokat válasszunk, amelyek a teljes izomzatot megmozgatják, mint például az úszás), és nagyon ajánlott egy kényelmes széket beszerezni, amelyben a törzsünket egyenesen tartva ülhetünk.

A lelki stabilitást még fiatalkorban kell megteremteni, elsősorban a szülőknek és a pedagógusoknak. A gyereket bizony néha el kell zavarni a gép elől, és ösztönözni kell arra, hogy sokat legyen együtt hasonszőrű társaival. És mindenekelőtt nem szabad hagyni, hogy a gyereknek a számítógép legyen az egyetlen szórakozási lehetősége!

A felnőtt PC-függőknek nem üzenek semmit. Ha érett fejjel nem képesek belátni, hogy a család és a magánélet előbbre való, mint a komputer, akkor rám sem fognak hallgatni. Viszont akkor ne lepődjenek meg, ha a Quake vagy a Starcraft válóokként fog szerepelni egy bírósági papíron...

Zárszó

Remélem, hogy sikerült ebben a két oldalban egy átfogó képet adnom a PC-k negatív hatásairól. Remélem azt is, hogy sikerült olvasóink kérdésére megfelelnem. És őszintén remélem, hogy továbbra is elárasztotok bennünket értékes hozzászólásaitokkal, vitaérveitekkel és véleményeitekkel. Egy aprócska kérésem lenne ezzel kapcsolatban: ha levelet küldtök, írjátok meg, hogy milyen témáról olvasnátok szívesen rovatunk hasábjain. A novemberi viszontlátásra!

Stöki

Quake 2: The Reckoning

A konzolban tehetjük elérhetővé a fegyvereket az alábbiak beírásával:
Give iontripper
Give phalanx
Give trap
Give mag slug
Give dualfire damage
*Ha elakadtunk egy pályán, akkor a konzolban írjuk be : **map** [x],*
és az x helyére a kívánt pálya kódját. A pályakódok :
1- xswamp; 2- xsewer1; 3- xsewer2; 4- xcompnd1; 5- xcompnd2; 6- xreactor
7- xware; 8- xintell; 9- industry; 10- w_treat; 11- badlands; 12- refinery
13- xhangar1; 14- xhangar2; 15- xship; 16- xmoon1;

Test Drive 4

Álljunk rá a Save Game-nél a 10. helyre, üssük be valamelyik kódot, majd hagyjuk jóvá az Enterrel. Egyszerre többet is beírhatunk.
SRACLLA – *Összes autó*
LEVELLLA – *Összes pálya*
MIKTROUT – *Nagy kocsik*
MPALMER – *Kicsi kocsik*
NITROXXX – *Extra gyorsulás a duda megnyomásával*
NOAICARS – *Nincsenek gépek által irányított autók a hálózati játékban*

Nightmare Creatures

*Játék közben be kell írnunk, hogy **everywhere**, hogy a többi csalást is elfogadja a program.*
Alain guyet – *Aktiválódik az összes lehetséges csalás*
Boulon – *Permanens tárgyak*
Gu – *Egy ütés, és halál*
Blur – *Blur mód*
Bronko – *Lényként játszhatunk*
David – *Kombók törlése*

Screamer Rally

A főmenüben írhatjuk be a kódokat:
Tramo – *Az összes pálya*
Carbo – *Az összes kocsi*

Chaos Island: The Lost World

Játék közben nyomjuk be a következő billentyűkombinációt:
Shift + Ctrl + X + S . *Ezután bátran beírhatjuk a csalásokat:*
Macleod – *Legyőzhetetlenség*
Kill – *Elpusztul a kijelölt objektum*
Clear vagy jurassic – *Teljes térkép*
Money [összeg] – *pénz, pénz, pénz*

Redneck Rampage Rides Again

Rdhounddog – *Isten mód*
Rdall – *Összes fegyver, töltény, cucc, kulcs*
Rdmeadow [epizód x] [pálya xx] – *Pálya kiválasztása*
Rditems – *Összes felszerelés*
Rdkeys – *Összes kulcs*
Rdguns – *Összes fegyver*
Rdinvertory – *Teljes tárgylista*
Rdclip – *Falonátjárás*
Rdcritters – *Feltámadnak az ellenfelek*
Rdshowmap – *Teljes térkép*
Rdwoleslagle – *Részeg mód*

Lapszemle

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Más vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérlapjaink és a nagy angol, amerikai és német magazinok véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

▼ Final Fantasy 7

A híres-hírhedt japán kalandjáték PC-s verziója mindenhol a világon nagy port kavart. Voltak, akik szinte leborultak előtte, voltak, akik fanyalogtak – de senkit nem hagyott hidegen a program…

„Ha még sohasem játszottál japán kalandjátékkal, a Final Fantasy 7 igazán mellbevágó élmény lesz. Ha kitartó vagy – mivel a játék már a kezdetekben is elég nehéz – olyan játékélményben lesz részed, amilyenben a PC-s játékok történetében még soha nem volt – PC Gamer – 93%"

„Mindenki, aki egy kicsit is vonzódik a nagyszabású kalandokhoz, az izgalmas, fordulatos történetekhez, imádni fogja a Final Fantasy 7-et! Olyan szokatlan élményt nyújt a játék, amilyet eddig még semmilyen más számítógépes játék nem tudott adni – PC Format – 93%"

„Mindenképpen jó programról van szó – semmi kétség! Sajnos néhány bosszantó apróság miatt nem tudtam maradéktalanul örülni neki! Kalandjátékosoknak viszont mindenképpen ajánlható – azt hiszem, ellesznek vele egy darabig! – PC Guru – 87%"

▼ Heart of Darkness

Egy négy éve készülő játék, aminek az első képei láttán '94-ben mindenki elámult… Akkor még messze megelőzte a korát a Heart of Darkness, de mi a helyzet most? A vélemények megoszlanak…

„Le a kalappal az Amazing Studios előtt: olyan játékot alkottak, ami fantasztikusan jól néz ki, és emellett nagyszerűen játszható is. Nem adja ugyan vissza egy rajzfilm hangulatát, de nem is ez volt a cél. Biztató bemutatkozás a fejlesztők számára, még ha a színvonal távol áll is egy kicsit a megcélzott Disney-stílustól… – PC Format – 83%"



„Egy dolog biztos: mindegy, milyen addiktív a játék, mindegy, milyen a játékmenet, a Heart of Darkness nem lesz akkora siker, mint azt annak idején jósolták neki. Vannak más játékok, amelyek egyszerűen jobbak és szebbek. A Heart of Darknesst arra tervezték, hogy kijelölje a játékfejlesztés új horizontját – hát, ez nem jött össze… – PC Zone – 55%"

▼ MechCommander

Még egy MechCommander – ami jelen pillanatban vita nélkül a legjobb real-time stratégiák egyike – sem tudott osztatlan sikert aratni a játékmagazinok között…

„Végre egy játék, ami kilóg a klónok tömegéből… Mégis, a MechCommander egy olyan gépezetre hasonlít, amelynek az összes alkatrésze működik külön-külön, csak valahogy nem áll össze egy igazi mesterművé az egész. Csak egy kis csiszolgatás, polírozás hiányzott volna… – PC Gamer – 81%"

„Nincs vita: a MechCommander egy igazi klasszikus. Ha az óriásrobotok rajongója vagy, ha a real-time akciót vagy a stratégiát szereted, biztos, hogy hetekig fogsz játszani vele! Szinte hihetetlen, hogy ez a FASA Interactive legelső, bemutatkozó játéka… – PC Format – 90%"

„Nem rossz játék a MechCommander, nagyot csalódtam volna, ha nem ezt a minőséget kapom a MicroProse-tól. Talán egy kicsit azért lehetett volna szebb és változatosabb grafikájú, de hát első a játék, és az valóban az elsők között van. – PC Guru – 90%"



CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT

Wargames

Játék közben próbálkozhatunk a következőkkel :

Unclejohn – *Isten mód*
Saladtossed – *Küldetés kiválasztása (írjuk ezt be, majd menjünk ki a menübe, ott nyomjunk* Ctrl + H + W*-t, majd a Load Missionnál választhatunk új szintet)*
Twobyfour [egységtípus] – *A kód után gyárthatjuk az adott egységet (pl. dragoon, centre, defence)*
Caching – *10.000 pénz*
Mrmuscle – *Páncélzat növelése*
Coffee – *Sebesség növelése*
Beer – *Ellenség sebességének csökkentése*
Morningafter – *Teljes térkép*

CHEAT

Crow: City of Angels

A következő hotkey-eket alkalmazhatjuk csalásra:

F6 *végtelen energia*
F8 *szintugrás*
F9 *eltűnnek az ellenfelek*

CHEAT

176 Nitro Pack

Névként adhatjuk meg a következő kódokat, hogy autó helyett különböző vicces járműveket kapjunk:

HOTAIR: *Léghajó* **THETRUTHISHERE:** *UFO*

CHEAT

OLVASÓI VÉLEMÉNYEK

A júliusi számunkban meghirdetett ZED totóra rengeteg helyes megfejtést küldtetek be, most következzen néhány az általatok írt Más vélemények közül:

Unreal

„Ez a legjobb játék, amit az utóbbi időben láttam. A grafika valami fantasztikus, a zenéje egyszerűen szuper, ezek annyira megadják a játék hangulatát, hogy miután végigjátszottam, vagy egy napig a hatása alatt voltam. Maga a történet is jó, és a játékmenet végig izgalmas, pedig nagyon-nagyon hosszú. Szerintem mindenkinek érdemes megnézni, kipróbálni a játékot, akkor is, ha nem szereti az ilyen stílust. – *Nagy Zsombor, Tata"*



„Ez a csilli-villi game elnyerte a 3. helyet deathmach ranglistámon. Ami úgy néz ki, hogy Quake, Starcraft, Unreal. Szerintem single playerben nem egy nagy durranás, de grafikailag nagyon cool, egyszer! Dm-ben a fegyverek nagyon jól érvényesülnek, például a távcsöves flintával a pálya egyik feléből rázoomolsz az ellenfélre és neki annyi, persze ha a hátad mögött már a negyedik repeszgránátot tölti be az ellen, akkor valószínűleg búcsút mondhatsz a puskádnak és kezdheted elölről a partit. Az általában hallható gépigényleírások egy kicsit túlzóak voltak mert a PII+128MB RAM+Voodoo2 szerintem P200-233MMX + voodoo1 + 64MB RAM. Nagyon nagy hibája a Quake 2 után, hogy a Riva kártyámon csak ablakban futott, bár ez lehet, hogy csak a tudatlanságom miatt van. Szerintem a játék méltó folytatása a Quake-klónok sorozatának. – *Dicky"*

„Ezt a Quake 2-nél – szerintem – sokkal jobb, szebb, játszhatóbb stb. játékot szinte minden számítástechnikai újság lehordta, mondván Pentium 2, voodoo2, rengeteg memória nélkül senki hozzá ne fogjon. Hát ez nem igaz. Volt szerencsém játszani vele egy egyszerű gépen. P266 MMX voodoo1 (Orchid), 64 MB RAM. Kiválóan működött, mind 512xakármennyi, mind 640x480-as felbontásnál, nem akadozott, igaz, az összes winchester-helyet lefoglalta swap file-nak. Kipróbáltam a játékot P2-n is. P2 300, 2 db voodoo2, 128 MB RAM. Még 1024x768-as felbontásnál is nem kevés sebességnövekedést lehetett észrevenni. – *Németi László, Budapest"*

Commandos



„Elsőként le kell szögeznem, hogy nem vagyok túlságosan oda a real-time játékokért, ám amikor feltelepítettem a gépemre, rájöttem, hogy ez valami egészen más. Végre egy olyan játék, ami nem követi a C&C őrületet, tehát STATÉGIÁRA van szükség a győzelemhez, nem 100 Tesla Tankra, mert ha valaki meghal, ugrott az egész küldetés. A játék hangulata a Piszkos tizenkettőt idézi: egy maroknyi katona az egész német hadsereg ellen. Mind a hat emberünkön érződik, hogy tényleg emberek (van, aki akcentussal beszél, van történetük). Mindenki másra van specializálódva, pl. kém, sofőr, utász. A játék hangulata olyan, hogy ha leülök vele játszani, megáll körülöttem a levegő, nem tudok másra koncentrálni. Jópofák az utalások a híres filmekre (*Piszkos tizenkettő, Kémek a sasfészekben, Navarrone ágyúi*). A grafikája szenzációs, csak kicsit kevés benne az extra effekt (lens flare). Az egyetlen negatívum, hogy a Commandos NAGYON nehéz. Ezenkívül ez a játék az egyik legszínvonalasabb 3D stratégiai program az elmúlt időkben. – *Pozsonyi Róbert, Budapest"*

„Talán a legjobb jelenleg létező real-time stratégiai stuff. A sok Red Alert-klón között üdítően hat egy igazi, nagybetűs JÁTÉK. Mondjuk nem egy könnyű darab, de legalább jó sokáig el lehet játszani vele. Ez az igazi stratégia, ahol taktikázni kell, egy rossz lépés után nem lehet egy új sereget gyártani. Így nem válik monotonná, mondhatni mindig tud valami újdonsággal szolgálni. És történelmi hitelessége is sokat dob az élvezhetőségen. Én 96%-ot adnék neki, de a hónap játéka címet mindenképpen neki ítélem (pedig nagy X-Files rajongó vagyok...) – *Plankó Gergő, Budapest"*



CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT

The Reap

Password-ként adhatjuk meg az alábbi cheat-kódokat:

diesheepdie: *Jobb fegyverekkel kezdünk*
absolutenot: *Sérthetetlenség*
sdivinorum: *Végtelen számú élet*
toughguy: *„Negatív cheat", erősebbek lesznek az ellenfeleink*
A szintkódok a következők:
2. szint **qbkcbedb**
3. szint **cclcbudc**
4. szint **5cmcb4fsb**

CHEAT

Betrayal in Antara

Nyomjunk Ctrl + Shift + Z -t, hogy a kódok bevitelét lehetővé tegyük:

gotta have magic: *minden varázslatot megkapunk*
why am i so dull: *karaktereink statisztikái ugrásszerűen megnőnek*
man does my leg hurt: *sérült karaktereink meggyógyulnak*
supermarket for the rich: *minden tárgyat megkapunk*
some call me tim: *meghal az összes ellenünk harcoló lény*

CHEAT

ZoneRaiders

Játék közben nyomjuk meg az F1 -et, majd írjuk be az alábbiak valamelyikét :

Isiq
Isten mód
Isiletsbail
Következő pálya
Isifatpacked
Összes fegyver, töltény, felszerelés
Isisleep
Ellenfél befagyasztása

CHEAT

Windows tippek

Installálás

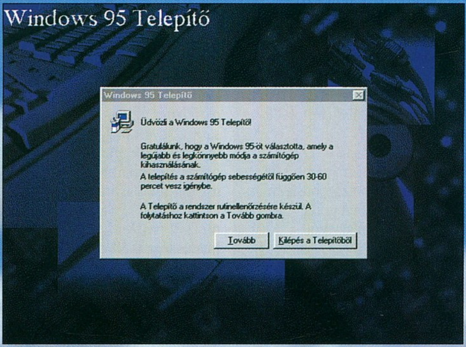
Egy új kezdeményezés eredményeképpen a ZED hasábjain elindul egy sorozat, ami nem konkrétan a játékokkal foglalkozik, hanem azokkal a körülményekkel, amik egy játék elindításához szükségesek. Ugye, senkinek sem kell elmondani, hogy ezen körülmények alatt az operációs rendszereket értem, azok közül is a legelterjedtebbet: a Microsoft Windows 95-öt.

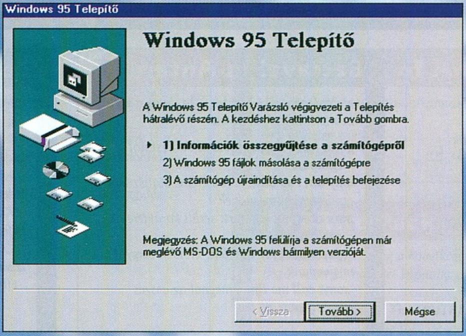
Bár június óta már kapható a következő verzió, a Windows 98 is, úgy gondolom, el kell még telnie egy kis időnek ahhoz, hogy komolyabban foglalkozni lehessen vele. Különösen, ha figyelembe vesszük azokat az adatokat, amiket a Microsoft rendszerkövetelményként megad. A Windows 95 esetében ezek a következők: Intel 80486 25 MHz-es processzor, 8 MB RAM, 40-45 MB winchesterterület (ez az OSR2-nél már 100-120 MB), VGA monitor, egér. A Windows 98-nál ugyanez Intel 80486DX2/66 MHz-es processzor, 16 MB RAM, 195–295 MB winchesterterület, CD-ROM, VGA monitor, egér. A Windows 98-nál már megemlítik, hogy több memória használatával gyorsulhat a gépünk. Természetesen ez igaz a Win95-re is. A sorozat bevezetőjeként a Windows 95 telepítéséről, illetve annak buktatóiról olvashattok.

Ma a következő Windows 95 verziók vannak kereskedelmi forgalomban:

- A teljes dobozos termék, amit – borsos áron – bárki, bármikor megvásárolhat, csak a megfelelő boltba kell betérnie.
- Az OEM (Original Equipment Manufacturer) verzió, amit csak számítógéppel (illetve annak meghatározott részeivel) együtt vásárolhatunk meg. Ebből ma az OSR2, az OEM Service Release 2 kapható, azaz a második, javított kiadás.
- Lehet kapni még upgrade, azaz frissítés jelű terméket is, ami az előző Windowsunk frissítését teszi lehetővé.

Ha van boot manager programunk, érdemes annak segítségével installálnunk a rendszert. Ebben az esetben figyelnünk kell arra is, hogy ne legyen régi Windows (3.1, 3.11) egyetlen látható partícióban sem, mivel akkor csak az upgrade termék telepítését tudjuk elindítani, annak ellenére, hogy mi esetleg egy másik partícióba vagy akár egy másik winchesterre akarjuk majd telepíteni a rendszerünket. A System Commander DeLuxe verziójával már korrekt módon tudunk bármit telepíteni, csak legyen kéznél mindig a lemeze, hogy a telepítés után újra engedélyezni tudjuk. Ugyanis az a partíció, ahol a Commander van, valószínűleg nem fog látszani a Windows 95 alól, legalábbis addig, amíg nem engedélyezzük újra a többit is.

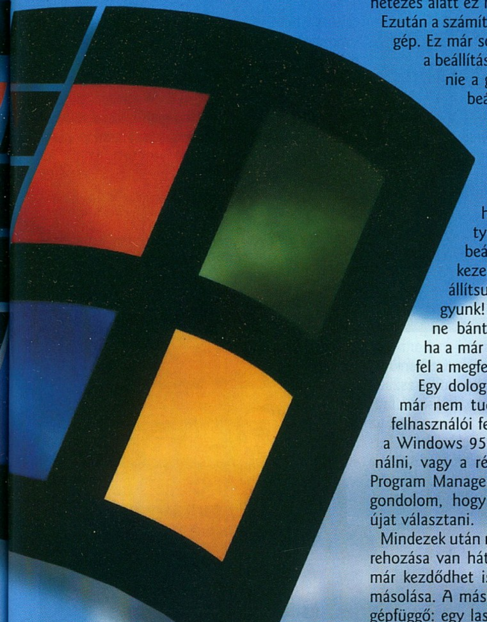




A Windows 95 telepítése három fő lépésből áll:

1. *Információk összegyűjtése a számítógépről.*
2. *Windows 95 fájlok másolása a számítógépre.*
3. *A számítógép újraindítása és a telepítés befejezése.*

A telepítés kezdetén kiválaszthatjuk, hogy melyik könyvtárba szeretnénk telepíteni a rendszert, amit utána létre is hoz a telepítő. Ezután kiválaszthatjuk, hogy melyik típusú telepítést szeretnénk végrehajtani. Tulajdonképpen nincs sok különbség a választhatók között, bár ha kicsi a háttértárolónk, érdemes kipróbálni a minimális opciót. A választható összetevők közül ajánlott mindig kiválogatni a nekünk szükségeseket. Felesleges dolgokat ne tegyünk fel, mert csak a helyet foglalják és a rendszert bonyolítják. Ha például a Norton



Utilitiest (a 3.0-s verzió nagyon jó) használjuk a winchesterünk kezelésére (töredezettségmentesítés, scandisk), akkor az ilyen típusú eszközöket – amiket a Windows 95-ben rendszereszközöknek hívnak – ne telepítsük!

A következő lépés a számítógép elemzése, de még előtte megkérdezi a telepítő, hogy van-e hangkártyánk vagy hálózati kártyánk. Ezeket kicsit nehezebb lekérdezni szoftverből, ezért tovább tartana az elemzés, ha minden esetben megcsinálnánk. Ezután megkezdi a telepítő a gépünk elemzését, ami – attól függően, milyen gyors gépünk van – eltarthat akár egy fél óráig is. Egy átlagos gépnél (P166 MMX) öt-tíz perc alatt befejeződik. 96% körül jelentősen lelassul a dolog, ezért azt tanácsolom mindenkinek, hogy ha sokáig is kell várni, akkor is inkább bírja ki, mintsem hogy resetelje a gépét. Egy 486-os gépnél akár 10-15 perc is eltelhet, mire 96-ról eljut 100%-ig a gép. Türelem Win95-öt terem...

Ezután válogathatjuk ki a nekünk tetsző összetevőket, ami a végleges rendszer méretét csak 10-15%-kal változtatja meg.

A következőben a hálózati konfiguráció jön, amit nemcsak hálózati kártyával rendelkezőknek kínál fel a gép, hanem a modemeseknek is. Már itt is beállíthatjuk a megfelelő adatokat, de ha nincs kedvünk szórakozni vele, később (az installálás után) is megtehetjük. A hálózati beállítások után meg kell adni olyan adatokat is, amik a számítógépünket azonosítják egy hálózatban. Ez az otthoni felhasználóknál nem érdekes, internetezés alatt ez nem fog látszani.

Ezután a számítógép beállításait sorolja fel a gép. Ez már sokkal érdekesebb. Ezek azok a beállítások, amiket sikerült felismernie a gépünknek, illetve ezekkel a beállításokkal 99%, hogy működni is fog a leendő rendszerünk! Ezt vegyük figyelembe, mielőtt bármit megváltoztatnánk. Amihez nyugodtan hozzányúlhatunk: billentyűzet, billentyűzetkiosztás és a területi beállítások. Amit óvatosan kell kezelni, az a monitor. Csak olyat állítsunk be, amiben biztosak vagyunk! A videokártyát most még ne bántsuk, sokkal jobban járunk, ha a már működő rendszerre tesszük fel a megfelelő drivereket.

Egy dolog van, amit a későbbiekben már nem tudunk megváltoztatni, ez a felhasználói felület. Választhatunk, hogy a Windows 95 felületét szeretnénk használni, vagy a régi 3.1-es verzióból ismert Program Managert. Én személy szerint úgy gondolom, hogy mindenkinek érdemes az újat választani.

Mindezek után már csak az indítólemez létrehozása van hátra, aztán már kezdődhet is a fájlok másolása. A másolás ideje gépfüggő: egy lassú gépen eltarthat egy fél óráig-óráig, egy új PII viszont kb. 5-10 perc alatt elkészül (persze a winchester sebessége is mérvadó). Ezután a telepítés befejezése következik, majd az első újraindítás. Az újraindítás után a telepítő elvégzi a még hátralévő beállításokat (pl. időzóna), illetve telepíthetünk nyomtatót, ha van. Egy második újraindítás után már bejelentkezik a Windows 95, de előbb még véglegesíti a számítógép beállításait. Ha ez is megvan, már használhatjuk is a rendszert.

A telepítés befejezése után nézzük meg a Vezérlőpult – Rendszer – Eszközkezelőn belül, miket sikerült a gépünknek azonosítania. Az eszköz elé tett sárga körben a fekete felkiáltójel azt jelenti, hogy az adott eszközhöz nem a megfelelő driver lett installálva, ennek ellenére működik. Piros körben fekete X viszont azt jelenti, hogy nincs driver a gépen, ezért az eszköz egyáltalán nem is működik. Ezeket a hibákat mindenképpen ki kell javítanunk (ehhez későbbi cikkekben nyújtunk majd némi segítséget).

Mielőtt még bármilyen drivert elkezdenénk feltenni a gépünkre, installáljuk fel az alaplaphoz kapott drivereket. Ez legtöbbször egy patch az alaplapunk mellé kapott CD-n vagy lemezen. Azért érdemes ezt feltennünk, mert ennek segítségével a Windows 95 maximálisan ki tudja használni az alaplapunkon lévő erőforrásokat. Például az IDE merevlemezek elérési ideje, illetve átviteli sebessége akár 30%-kal is megnőhet, és azért ez nem kevés. Hozzá kell tenni azt is: nem elképzelhetetlen – volt már rá példa –, hogy ennek a patchnek az eredményeképpen a Windows használhatatlanná vált. Ez akkor fordulhat elő, ha olcsóbb és gyengébb minőségű alaplapunk van. A nevesebb gyártók (pl. ASUS) alaplapjai már nem kerülhetnek ilyen helyzetbe.

A következő részben a modemek lelkivilágával fogunk foglalkozni, ismét leginkább a telepítés buktatóira helyezve a hangsúlyt. Itt szeretnék minden olvasót megkérni, hogy írja meg problémáit a Win95-tel kapcsolatban, amiket nem vagy csak nehezen sikerült megoldania. Elektronikus levélben igyekszem minden kérdésre válaszolni, és ha olyan témát vet fel valaki, ami közérdekű, azzal az újság hasábjain is foglalkozunk majd.

CSOKI

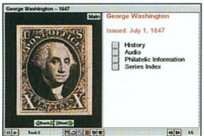


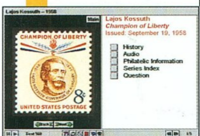


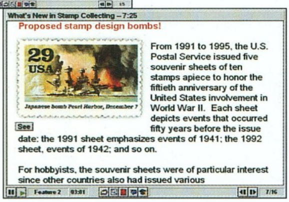
Ebben a hónapban olyan CD-s enciklopédiákat szeretnénk bemutatni, amelyek valamilyen komolyabb témával foglalkoznak.

Encyclopedia of U. S. Postage Stamps

Ez a CD igen érdekes, hiszen megtalálhatjuk rajta az összes amerikai postabélyeget, amelyet valaha kiadtak. Az enciklopédia nemcsak a bélyeggyűjtőknek lehet hasznos, mivel az összes bélyegről olvashatunk valamilyen háttérinformációt, megtudhatjuk például, hogy a rajta szereplő egyén milyen szerepet játszott az amerikai történelemben, esetleg azt is, hogy milyen madár és virág szerepel Tennessee állam címerében. Ha már megismertük az összes bélyeget, egy kvízjátékban tehetjük próbára tudásunkat. A számítógép egy kérdést tesz fel, mi négy lehetőség közül választhatjuk ki azt, ami szerintünk megfelelő. Kérhetünk segítséget is, ilyenkor a program megmutatja azt a bélyeget, amellyel kapcsolatban az adott választ ismernünk kellene. A bélyegekről nemcsak történelmi és háttér információkat ismerhetünk meg, hanem a gyűjtéssel kapcsolatban is megtudhatunk néhány igen érdekes dolgot. (Ilyen pl. az, hogy az első amerikai postabélyeg 1847. július 1-én jelent meg George Washington, illetve Benjamin Franklin arcképével.) Az összes bélyegre különböző kritériumok alapján rá is kereshetünk. A CD-n még helyet kapott egy értelmező szótár is.



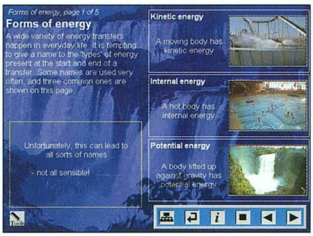


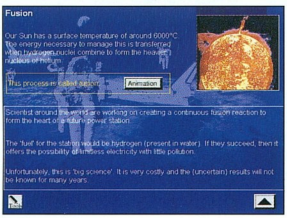


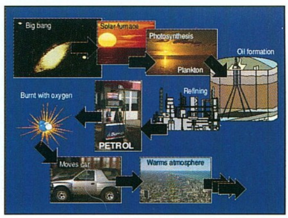
Understanding Energy

A következő CD egy nem kevésbé érdekes témával foglalkozik. 250 nagyfelbontású fénykép és 50 video segítségével mutatja be mindazt, amit az energiáról tudnunk kell(ene). A program négy fő részből áll. Az elsőben magáról az energiáról tudhatunk meg minél többet: Mi is az energia, miként van ez jelen környezetünkben és az emberi szervezetben, hogyan mérjük stb. A második rész az energia kinyerésével és tárolásával foglalkozik. Megtudhatjuk, honnan ered az energia, milyen módszerekkel lehet termelni és raktározni. A harmadik rész talán a legérdekesebb, hiszen ebben a különféle országok energiafelhasználásáról nézhetünk meg táblázatokat és összehasonlító elemzéseket. Megtudhatjuk azt is, kinek mennyi tartaléka van a főbb energiahordozókból (kőolaj, földgáz, szén), illetve mennyit használt fel ezekből. A negyedik rész a jövő lehetséges energiaforrásait és az azokkal való takarékoskodást mutatja be. Az egész CD-t egy jól megszerkesztett, indexelt keresőrendszer teszi egésszé, amelynek segítségével pillanatok alatt megtalálhatjuk a minket érdeklő témakört, képet, hanganyagot, illetve videót.









Critical Mass

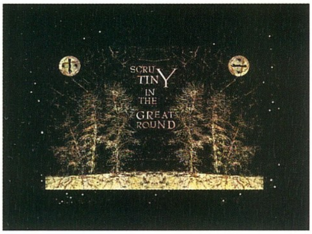
Egy igen látványos CD remekül összeválogatott anyaggal, ez a Critical Mass, amely azzal foglalkozik, hogy miként vezetett az út az atombomba elkészítéséhez és felhasználásához, tudományos és politikai oldalról is. Megismerkedhetünk az atomfegyverek történetének hátterével, sőt, belepillanthatunk titkos dokumentumokba és levelezésekbe is (többek között elolvashatjuk Albert Einstein F. D. Rooseveltnek írt levelét, amelyben felhívja az elnök figyelmét arra, hogy milyen pusztító célokra is használható az új eljárás). A fejlesztésben részt vett tudósok (köztük két magyar származású is volt: Teller Ede és Szilárd Leó) képekkel illusztrált életrajza is helyet kapott a korongon. Fotók segítségével megismerhetjük a titkos Los Alamos-i kutatóbázist, ahol a tényleges fejlesztés és kutatás zajlott. Időgrafikon segítségével könnyedén áttekinthetjük a történéseket, többek között megtudhatjuk azt is, hogy az atombomba története már időszámításunk előtt elkezdődött, hiszen azok a folyamatok, amelyek a működését lehetővé teszik, folyamatosan jelen voltak környezetünkben. Egy ókori görög filozófus, Demokritosz véleménye volt az, hogy a dolgok nagyon apró részekből állnak, amelyeket ő atomoknak nevezett el. Több, mint 2000 évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy kiderüljön: igaza volt.



Scrutiny in the Great Round



Egy igen érdekes és egyáltalán nem szokványos CD, amelyet nem igazán lehet semmilyen kategóriába beilleszteni. A Scrutiny in the Great Round nem más, mint egy új, még születőfélben lévő művészeti ág, az „interaktív művészet" egyik legelső képviselője. A CD alapötletét Tennessee Rice Dixonnak az 1991-



ben megjelent művészeti albuma adta. A CD különös és igen érdekes keveréke a képeknek, a hangoknak és a költészetnek. Aki érdeklődik a modern művészetek iránt, annak mindenképpen ajánlom ezt a CD-t.



Encyclopedia of Crimes

Egy hat CD-ből álló sorozat, amely olyan dolgokkal foglalkozik, amely valószínűleg sok embert érdekel: a bűnözéssel. Persze nem azzal, hogy miként tudnánk megúszni egy bűncselekményt, hanem folyamatos áttekintést ad a bűnözés és bűnüldözés történelméről több szempont alapján.

Az első CD, amely a *„Western Lawmen & Outlaws"* címet kapta, bemutatja a vadnyugat híres bűnözőit, bűnüldözőit és bűneseteit. Olyan legendás személyiségek szerepelnek ezen a CD-n, mint Butch Cassidy, Billy, a Kölyök vagy a Dalton fivérek. Rengeteg korhű fénykép és részletes szöveg segít abban, hogy minél jobban elmélyedhessünk a témában.

A második CD, az *„Assasinaition"*, amely a híres személyek ellen elkövetett merényletekkel foglalkozik. Sokan azt gondolnánk, hogy ez modern korunk „terméke", de a kiadványból kiderül, hogy ez nem így van, és már az időszámításunk kezdete előtti időkben is követtek el ilyen gyilkosságokat (lásd például Caesar esetét Brutusszal). Természetesen az újabb merényletekkel is foglalkoznak a CD-n, többek között a hatalmas port kavart Kennedy-gyilkossággal is.

A harmadik CD, az *„Organized Crime"*, a bűnelkövetés talán legveszélyesebb formájával, a szervezett bűnözéssel foglalkozik. Ki volt és mivel foglalkozott Al Capone, Lucky Luciano, Eliott Ness? Minderre és még sok másra választ kapunk ebből a CD-ből, amely nemcsak az amerikai szervezett bűnözést mutatja be, hanem a nemzetközit is: az olasz maffia vagy a japán jakuzák bemutatása sem maradt ki a gyűjteményből.

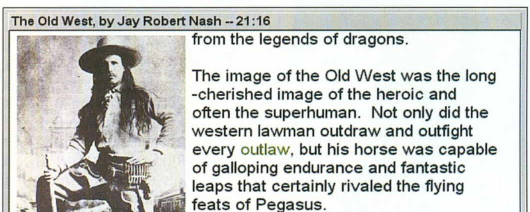


A *„Twentieth Century Murder"* a XX. század nagy port felkavart gyilkossági ügyeivel foglalkozik. Az összes ismertebb ügy szerepel a CD-n olyan hírhedt szereplőkkel, mint Charles Manson, az USA egyik legismertebb tömeggyilkosa.

Az ötödik korong, a *„Con Artisits and Confidence Games"* igen érdekes témával foglalkozik: a csalásokkal. Izgalmas (és utólag nagyon szórakoztató) történeteket olvashatunk az emberi hiszékenységről.

Ilyen pl. az az eset, amikor két fiatal amerikai egy sóbányát adott el az Egyesült Államoknak 1871-ben, mint gyémántbánya 300000 dollárért! A bemutatott gyémántok eredetiek voltak ugyan, de nem a bányából, hanem a sarki ékszerésztől származtak...

Az utolsó rész, a „Criminal Language" a bűnözők nyelvével ismertet meg minket. Miután átrágtuk magunkat a CD-n, tökéletesen el kell tudnunk beszélgetni bárkivel az alvilágból.



A CD-n egy teszt is helyet kapott, hogy tudásunkat ki tudjuk próbálni.

A hat CD igen átfogó képet ad a bűnözés és a bűnüldözés múltjáról, rengeteg érdekes adattal.

Caris

StarCraft

a Battle.neten

A StarCraft sokak egybehangzó véleménye szerint az idei év eddigi legjobb stratégiai játéka. A mostani cikkben a játék legszórakoztatóbb formájáról lesz szó: a multiplayer módról, valamint a különféle új pályatípusokról. A CD-n megtaláljátok az általam említett pályák legtöbbjét.

Az interneten a Battle.net szervereken keresztül tudunk játszani a többiekkel, akikkel rögtön tudunk beszélgetni is, hiszen a játék minden beállítás nélkül a magyar csatornára tesz bennünket. Amikor első alkalommal próbálkozunk, meg kell adni egy nevet és egy kódot, amit célszerű nem elfelejteni. Több karaktert is létrehozhatunk ugyanígy. A „karakterlapon" megtalálhatók statisztikai adataink (nyert-vesztett meccsek aránya, illetve az utolsó játékunk eredménye és időpontja).



Amikor ténylegesen felkerülünk a szerverre, a „táj" a chat-csatornákra hasonlít: jobb oldalon az ott levő emberek listája, középen a szövegek, bal szélen az opciók. Lehetőségünk van csatornát váltani, illetve újat kreálni, játékot kezdeményezni (ez lehet normális játék, illetve csak speciális pályákon zajló, a rangsort befolyásoló ladder is), illetve más játékához csatlakozni, és megnézhetjük az aktuális ranglistát. Sok parancs van, amit itt lehet használni, a legfontosabb a „/w név üzenet", amivel üzenni tudunk valakinek (értelemszerűen a név helyére a címzett neve kerül), még akkor is, ha játszik!

Ha csatlakozunk egy partihoz, a játék sebességét nagyban befolyásolja a lag nagysága, tehát hogy milyen az internet-kapcsolatunk sebessége. Ha a résztvevőké átlagban nagy (ezt a nevük után lévő csík nagysága, illetve színe árulja el: a zöld a gyors, a piros a lassú), a játék lassú lesz, extrém esetben (7-8 piros embernél) játszhatatlanul, ilyenkor csak a quit gomb segíthet... Ritkán a Battle.net is megvicceli az embert, és egyszerűen kidob. Amerikai társainknak valami problémájuk lehet az internet-eléréssel, hiszen igen sűrűn megszakadnak szegények. Természetesen ennek semmi köze ahhoz, hogy már csak egy épületük maradt... (a viccet félretéve, ez tényleg így van, sajnos ez ellen nem lehet védekezni).

Ha nem laddert, hanem normális játékot játszunk, igen nagy a választék, hiszen magához az alapjátékhoz is 62 multiplayer pályát mellékeltek, ezenkívül a www.blizzard.com-ról is hetente le lehet tölteni egy-egy új pályát, és persze, ami a legtöbb újdonságot adja, a pályaszerkesztő használata. Rettentő sok, játékosok által készített új pálya van, ezek közül a legérdekesebbek a következők.

Az Armageddon már 14.00-ás verziónál tart, az Isten és a Sátán végső harcát mutatja be végtelen nyersanyaggal és egyedi hősökkel (a jó oldal valamivel erősebb). A Godzilla a szörny és barátja, Mothra közös randalírozását mutatja be Tokióban a városőrök ellen, vagy ott van a Simpsons vs. Spice Girls, amiben egy koncertet kell megakadályoznunk (ezt szerintem nem lehet játszani, mert én még nem láttam embert, aki önként elvállalta volna pl. Baby Spice szerepét, sebezzen bár sok ezret... ☺. Szintén érdekes még a Battle for Troy, ami egy rendkívül izgalmas várostrom, a Goliath Meltdown, amiben kommandósfeladatot kell végrehajtanunk csatamechekben, a Canadians vs Americans, a World War 2, a Paintball, a Defend the Temple, valamint a sokatmondó nevű Zergling Blood, Death to All, Marine Madness, Mortal Kombat és még sok száz másik. A legérdekesebb játékok a szerepjátékok, azaz az RPG-pályák, melyekben különböző hősökkel kell labirintusokban kószálni, ajtókat kinyitni, küldetéseket teljesíteni stb. Bármilyen furán hangzik, készült már Diablo, Final Fantasy 7 és persze AD&D pálya is, ahol a karakternek kasztja van, szintet lép és logikai fejtörőket old meg. Nem kell kétségbe esni, ha még nincs meg egy pálya, a játék előtt a program letölti nekünk a maps/download könyvtárba.

Ha nem valamilyen speciális pályán (az előbb említetteken például) akarunk játszani, akkor is két választásunk van: vagy a számítógép ellen küzdünk, vagy barátaink ellen. Az első variációt tudom ajánlani a nem profiknak, mert igazán így lehet megtanulni játszani. Itt a leggyakoribbak a 3vs.1 és az 5vs.3 megoldások, de tehetségtől függően lehet az arány más is. Az ilyenkor alkalmazott technika általában a rush, azaz lerohanás (semmivel sem törődve, az alaplényből egy-két tucatot termelve megkeresni a gépet. Biztos a győzelem, nincs izgalom, legalábbis az

első öt-hat ilyen meccs után). Sokkal jobb az olyan játék, amikor egy nagy pályán 2 barátunkkal játszunk egy gép ellen, és megállapodunk egy időlimitben, amíg nem lehet támadni. Ha emberek ellen játszunk, a leggyakoribbak a 2vs.2 csapatmeccsek, szintén nagy pályákon, sok nyersanyaggal (ehhez kiváló és sokat használt a Hunters pálya módosított változata). A team melee mód azt jelenti, hogy a csapatoknak egy központi épületük van, és annyi „parasztjuk" (akár más fajokból is!), ahányan az adott csapatban vannak. A kristály és a gáz közös, tehát elég sokáig tart, amíg valamelyik csapatban lesz 3-4 főépület (mindenkinek egy-egy), érdemes tehát itt is megállapodni abban, hogy egy ideig nem támadunk a másikra. Érdekes még a free-for-all, a mindenki mindenki ellen mód is, de ez csak profiknak ajánlott. Van egy továbbfejlesztett FFA-mód is: a politika, amelyben bármikor szövetséget köthetsz valakivel, de fel is bonthatod azt. Egy tanács: ne engedjük meg senkinek, hogy lássa, amit mi is (shared vision)!

Néhány konkrét tipp: Ha zergekkel vagyunk, az Overlordot azonnal küldjük el felfedezőútra, ilyenkor még úgysem tudják lelőni! Zerglingekkel ne próbáljunk bunker ellen menni; egy feltöltött barakk képes elbánni akár 10-15 zerglinggel is, ráadásul senki nem csinál csak egyet! Ha Zealotokkal támadunk, ne álljunk meg a bunkereknél (azt ugyanis általában nem a bázis közepére teszik), hanem menjünk beljebb, ahol a bunkerből már nem érnek el. Ha nyílt pályán játszunk és rengeteg pénzünk van, de már elértük a limitet, építsünk egy cannon-falat, minél vastagabbat; nagyon durva tud lenni. Eleinte csak Zealotot csináljunk, a Dragoon ráér. A terranoknak sok bunker kell! Az embereknek is vannak „kémjeik": a Vulture-ok pókaknái, ezeket lerakva ugyanúgy látjuk a környéket, mint egy beásott Zerglingnél, ráadásul kiszűri a nemkívánatos Ghostokat, mielőtt jönne a „nuclear launch detected" felirat. Ha zerg ellen játszunk, a Firebat nagyon jól jön a kezdeti időkben. Az információ hatalom, ezért legyenek kémeink: Parasite, beásás, pókakna, Observer és a bázisokon láthatatlant látó épületek. Zergekkel használjuk a Nydus Canalt az új bázisok védelmére. Ha a játék elhúzódik, a következőkre törekedjünk: terran: atomcsapás, wraith; zerg: 24 guardian, 36 mutalisk protoss: arbiter (stasis!), archonok. Ha gép ellen játszunk, és a képernyő szélén van a bázisa, a térkép szélén óvatosan haladva sokszor be lehet menni a bázis közepére, amit nem véd semmi. Viszont ebből tanulhatunk mi is: soha, de soha ne hagyjuk a bázist őrizet nélkül, a közepére is építsünk őrtornyokat, kolóniákat, bunkereket. Nem kell sok, csak annyi, hogy feltartsák a támadókat, amíg odaér a felmentő sereg.

Remélem, kitűnt a sorok közül a véleményem: az amúgy is kitűnő játék sokkal izgalmasabb az interneten keresztül a barátainkkal, de veszélyes is, mert nem lehet abbahagyni! Aki úgy érzi, hogy maradandót alkotott, küldje be saját pályáit egy kis leírással együtt, és mi közkinccsé tesszük.

GRATH











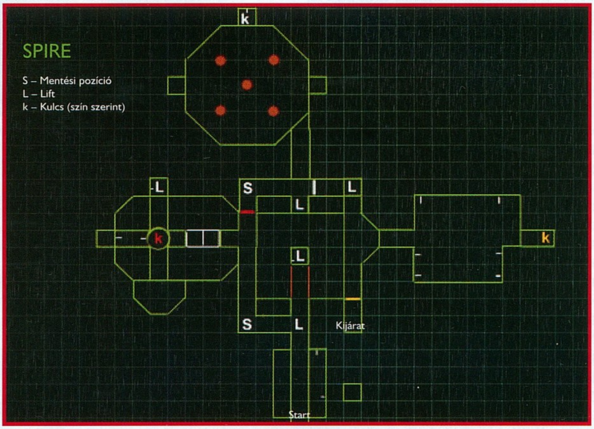


Deathtrap Dungeon

Igen sok dilemma és vita után úgy döntöttünk a Deathtrap Dungeon leírásának sorsáról, hogy leközöljük a térképeket és némi magyarázó szöveget melléjük. Ámbár sokak szerint a térképek már önmagukban is igen soksegítséget adnak, de sosem lehet tudni... A térképeken szinte minden meg van jelölve a szörnyek és a végigjátszás szempontjából nem fontos tárgyakon kívül. A kapcsolók helyét kis pöckök jelzik. A leomló padlókon fussunk, gyakran használjuk varázslatainkat (tele lesznek velük a pályák), és jól gyakoroljuk be a közelharcot.

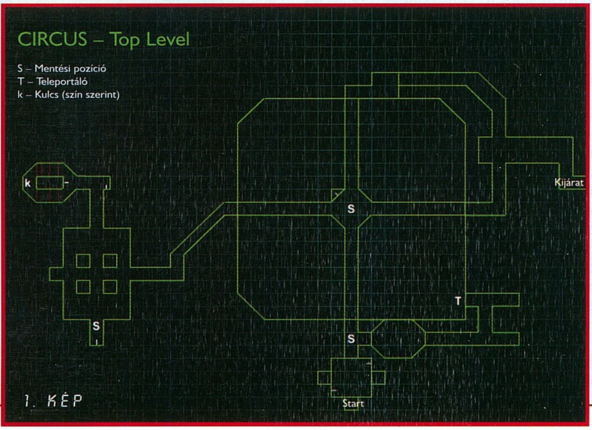
1. SZINT

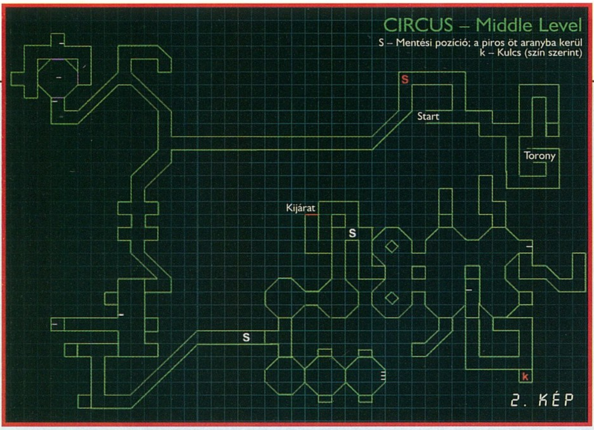
A TORONYSISAK · (SPIRE) *Az első szint, amint az a térképen is látszik, a lift után egy nagyon egyszerű körfolyosórendszer 3 szobával. Egyetlen nehézségünk a piros kulcs megszerzéséből adódhat, mert észre kell vennünk, hogy amin állunk az első szobában (ahol a hármas elágazás van), az egy lift. Az utolsó szobához fel kell nyitnunk a falat.*



2. SZINT

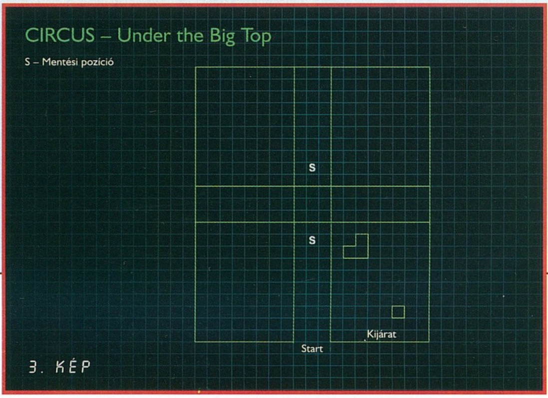
A FÉLELEM CIRKUSZA · (CIRCUS) *Az első pályaszakasz (első kép) nagyon egyszerű, csak arra vigyázzunk, hogy az ezüst kulcsért a bal oldali ajtón menjünk be, és a jobb oldalin jöjjünk ki, közben vigyázzunk a csapdákra.*





A következő szakasz szintén eléggé lineáris (második kép), csak végig kell rajta szaladnunk kiirtva mindenkit.
Egy-két gond azért adódhat: A hosszú folyosóból előzakatoló trancsírozó gépet be kell zárnunk a kapcsolóval a szemközti kis szobába, hogy továbbjuthassunk. A piros kulcsot gonosz helyre rakták, egy titkos ajtó mögé a kígyóasszonyok termében. Ki kell nyitnunk a falat, és a felfelé menetelő körfolyosón az első fordulóban lesz. Az utolsó négy négyzet alakú teremben mindenkit meg kell ölnünk ahhoz, (köztük egy Tyrannosaurus Rexet, más néven Pit Fiendet) hogy a következő pályára léphessünk.

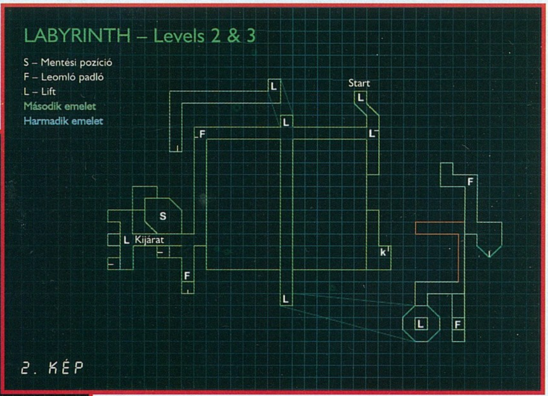


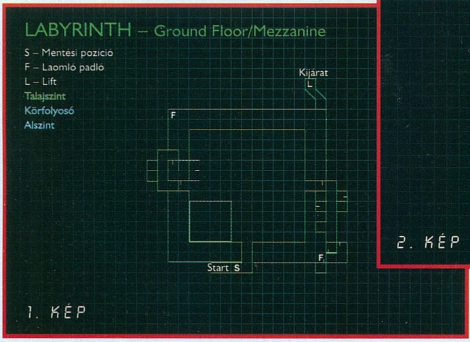


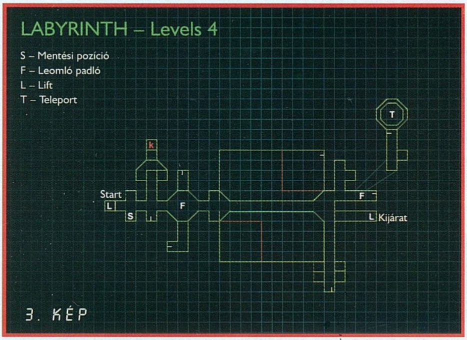
3. SZINT

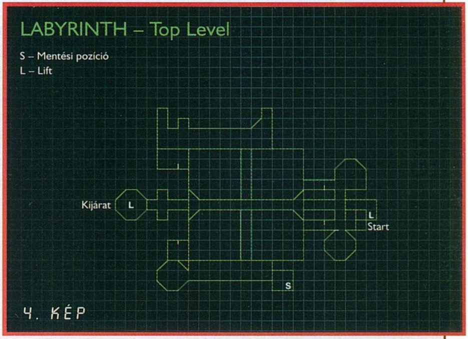
A MINÓTAURUSZ ÚTVESZTŐJE · (LABYRINTH)

Ennek a szintnek öt emelete van, a kijárat természetesen a legfelsőn található. Az összes harangot meg kell kongatnunk, amit útközben találunk. Nincs a pályán semmi nehézség, kivéve, hogy a hidakon robbanó rakéták száguldoznak, egyébként a térkép mindenben segít. A negyedik és az ötödik emelet térképét a következő oldalon találhatjátok.





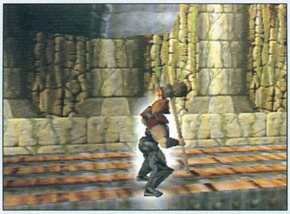




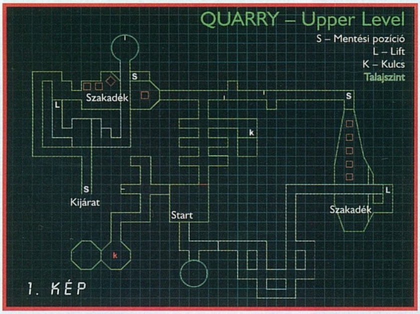
4. SZINT

A KŐFEJTŐ · (QUARRY)

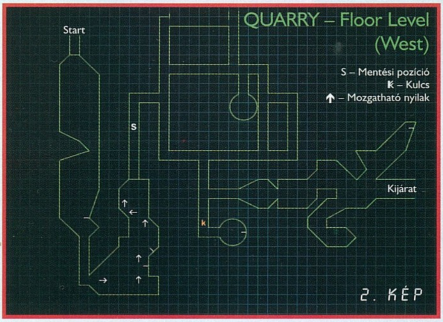
Amíg nem futunk egy kört (a hosszú folyosón jobbra, át a szakadékon, majd a hídon) a magic warhammerért, mely a kör alapú szobában van, nem nagyon tudunk a kőóriásokkal mit kezdeni, de ha megvan, akkor egyetlen csapásunkra porrá fognak omlani. A barlangrendszerben ne álljunk le harcolni, mert meghalunk, helyette inkább fussunk el az óriások elől. Azokon a helyeken, ahol nyilak vannak a földön, az irányukat kell követnünk, különben minduntalan elteleportálódunk, ráadásul a kapcsolókkal nekünk kell állítgatni a nyilak forgását. Mindegyik helyen elég egyszer megnyomni mindegyik kapcsolót. A végső barlang-teremrendszerben le kell bomlasztanunk a falak nagy részét, majd szembenézni az aranyóriással. Ezt úgy tegyük meg, hogy hagyjuk, hogy elinduljon felénk, majd ő magától lezuhan a szakadékba.

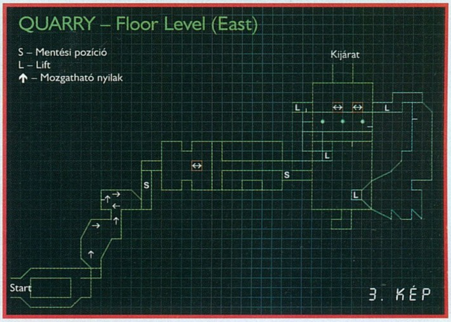










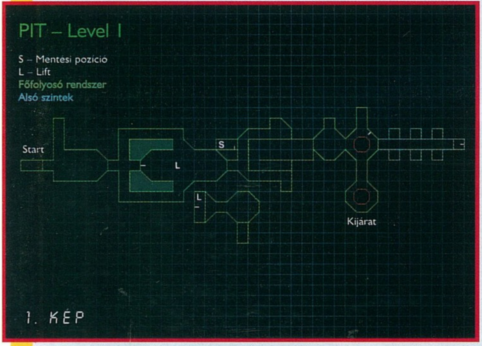


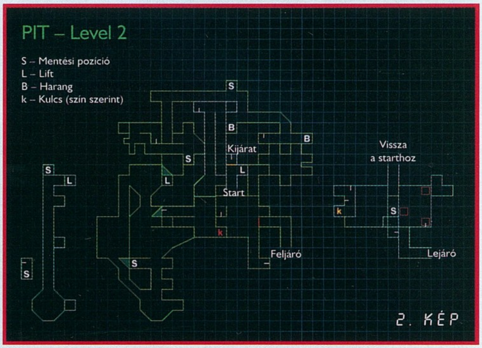
5. SZINT

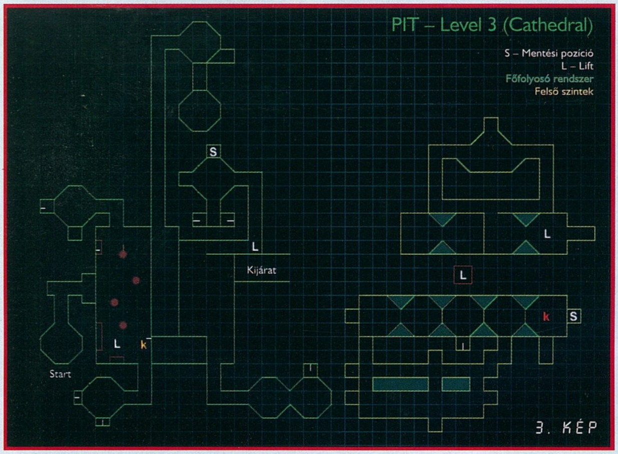
ABYSS GÖDRE · (THE PIT)



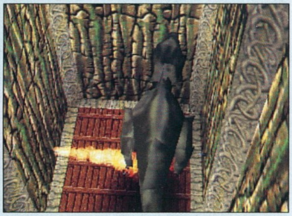
A Pit öt pályarészből áll, mely mindegyike szép nagyra sikeredett. A pályaszakaszok között nagy liftekkel lehet közlekedni, de a haladás egyirányú! Az első szakaszról nincs mit mondani, egyszerűen végig kell rajta gyalogolni, egészen a liftig. A következő rész egy kicsit bonyolultabb, de a térkép segít a kanyargásban. Ami nem egyértelmű, az a piros kulcs lelőhelye. A haranggal meg kell idéznünk egy démonnőt, majd odaszaladnunk hozzá, kivégezni és elszedni tőle a kulcsot. A kulccsal menjünk felfelé egy emeletet, és ugráljunk át a három platform segítségével a túloldalra. A falat ki kell nyitni, majd még egyszer, és túloldalt kaparintsuk meg a sárga kulcsot, ami továbbvezet a következő szakaszra. Ez a rész szintén elég egyértelmű, csak a nyolcszögletű szobákban vigyázzunk a csapdákkal. A deaktivá-













ló kapcsolók mindig egy titkos fal mögött lesznek a szobákban. A következő pályaszakaszon a teendők fontossági sorrendje a következő: piros kulcs megszerzése, piros kapcsoló benyomása, majd a sárga kulcs megszerzése. Ez utóbbi egy kicsit bonyolult, ehhez a második sárga teleporton kell behatolnunk a kazamatákba. Itt nem lesz nehéz dolgunk, eléggé lineáris a pálya. Ha megvan a kulcs, vissza kell kavarodnunk a kezdési helyre a sárga kulcsos ajtóhoz, kinyitni, és már mehetünk is az ötödik helyszínre. Egy keskeny hídrendszeren kezdünk, ez van a térképen élesebb zölddel jelezve, ami pedig alattunk van, az halványzölddel. Vigyázzunk, ne essünk le a mozgó falaktól, mert alul régi ismerősünk, Tyrannosaurus Rex menetel jobbra-balra (lilával van jelezve az útja), és az ifjú titán most elbánna velünk.





KIMSOFT COMPFAIR AJÁNLAT

KIM-SOFT Számítástechinkai és Kereskedelmi Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. Fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760
A közölt árak nem tartalmazzák a 25% ÁFÁ-t.

Microsoft Home sorozatból

3D Movie Maker	8 600,-
Autoroute Express Europe '98 CD	**16 996,-**
Age of Empires	10 800,-
Bookshelf 98 for Windows 95	**9 996,-**
Close Combat 2.0 for Windows 95	10 600,-
CART Precision Racing (Új!)	**10 900,-**
MS Dinosaurs for Win.	6 700,-
Encarta Encyclopedia 98 /Deluxe	**10 900,-/16 900,-**
Encarta World Atlas 98 for Win95	10 900,-
Flight Simulator 98 for Win95 CD	**12 600,-**
Magic School Bus sorozat	
Earth for Win. / Human Body	**6 600,- / 6 600,-**
Rainforest Win. / Solar System	6 600,- / 6 600,-
Music Central 97	**7 996,-**
Neverhood for Win95 (animációs játék)	10 800,-

Nyelvoktató programok, szótárak

Angol kiejtésiskola (angol beszédtanító CD)	3 900,-
Angol-magyar műszaki és tudományos szótár CD-n	**14 400,-**
Angol-magyar Országh nagyszótár CD-n	14 400,-
Angol-magyar, magyar-angol hangosszótár CD-n	**7 200,-**
Angol-magyar informatikai szótár	7 000,-
ClipDIC English 1. /2. (CD angol beszédértéshez)	**3 500,-**
Francia-magyar szótár (Scriptum)	Hívjon!
Lopva Angolul 1. /2 (Akció!)	**4 285,-/4 285,-**
Learn to Speak English /German /Spanish /Fr. OEM	7 900,-
Manó Angol /Német (gyerekeknek)	**4 285,-/4 285,-**
Német-magyar hangosszótár	10 800,-
Német-magyar Halász nagyszótár CD-n	**14 400,-**
Nyelstúdió (Angol+német nyelvtanító) I. / II.	3 200,-/3 600,-
Nyelvész (Francia + spanyol) kezdő	**4 800,-**
Nyelvmester angol /német, kezdő /haladó	3 992,-
PC Suli Angol alap /középhaladó (Akció!)	**3 200,-/4 800,-**
PC Suli Angol alapfok + középhaladó együtt (Akció!)	7 996,-
PC Suli Angol szótanító program	**2 992,-**
PIC-DIC angol/német/francia-magyar képes szótár	3 500,-
Talk to Me angol / német 1. - 4. (egyenként)	**4 400,-**

Enciklopédiák, atlaszok, matematikai és egyéb ismeretterjesztő CD-k

ABC Professzor (írás-olvasás oktatás gyerekeknek)	4 720,-
Alaska's Natural Wonders /Állatok birodalma	**3 600,-/4 400,-**
Audobon's Birds / Mammals (Akció!)	800,-/ 800,-
Athén-Atlanta /Autók '90-98	**6 420,-/4 000,-**
A jövő titkai (horoszkóp) /Body Works 5.0	5 700,-/1 800,-
Computer kalauz 1./ 2.	**4 792,-/4 792,-**
Csodálatos Univerzum (Új!)	5 592,-
Compton's 98 Encyclopedia / '97 World Atlas	**3 200,-/3 200,-**
DK: Eyewitness sorozat tagjai	
Anne Hoopers Sex Guide /Castle Explorer	7 992,-/6 992,-
Children's Encycl. /Encyclopedia of Nature	**9 400,-/8 600,-**
Stowaway /The Way Things Work	7 800,-/6 900,-
EbCiklopedia / Európa 98 CD Atlasz	**2 892,-/7 400,-**
Forradalom és szabadságharc 1848/49 (Új!)	5 900,-
Grolier Multimedia Encyclopedia 1997 /1998	**1 996,-/3 400,-**
Gyógynövények Magyarországon	4 900,-
Hupikék törpikék /Képtárak	**4 792,-/4 992,-**
Irodalom felkészítő /Történelem felkészítő	4 800,-/4 800,-
Magyarország CD-Atlasz	**6 900,-**
Magyarország madarai /Manó Matek	4 400,-/4 750,-
Manó Élővilág /Manóka-Land	**4 750,-/4 750,-**
Matematika felkészítő /Fizika felkészítő	4 800,-/4 800,-
Micsoda sorozat: Arany János, Petőfi Sándor	**3 992,-/3 992,-**
Új Akadémiai Kislexikon (30 000 címszó, 3 500 kép)	11 900,-
U.S Fighter Jets /Verstár	**3 600,-/6 400,-**

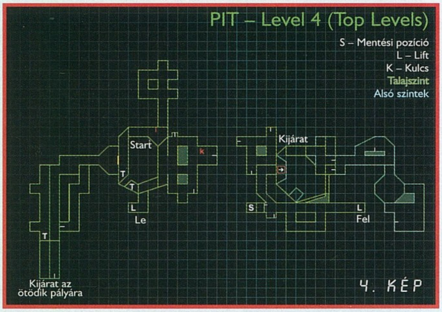
Játékprogramok

101 Best Games 8. /101 Card Games	3 200,-/1 600,-
1942 The Pacific Air War /Afterlife	**4 480,-/4 000,-**
3D Lemmings /Albion (Akció!)	3 992,-/4 000,-
Alien Trilogy / Al Unser Racing Win95	**6 000,-/2 400,-**
AH64-D Longbow /ATF Gold	7 900,-/7 600,-
Apache /Armored Fist 2.	**3 200,-/6 900,-**
BattleShip (Torpedo) /Batman Forever Coin	6 192,-/7 900,-
Beast & Bumpkins / Broken Sword 2.	**4 900,-/9 400,-**
Carmageddon /Splat Pack	6 992,-/3 200,-

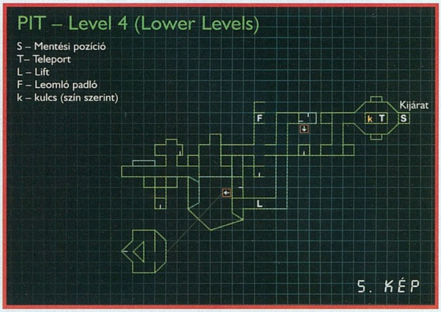
Játékprogramok (folytatás)

Capitalism Plus /ChessMaster 5500	6 800,-/6 400,-
Casino-Player Club Ed. / Comanche 3	**1 200,-/8 400,-**
Daggerfall /Dark Reign	3 400,-/7 800,-
Destruction Derby /Descent (Akció!)	**2 800,-/2 000,-**
DIG /Dungeon Keeper	3 992,-/4 800,-
Extreme Assault /Fade to Black	**7 400,-/3 400,-**
F1 Racing /F22 - Air Dominance Fighter	8 900,-/9 592,-
F22 - Raptor /FIFA 98	**6 400,-/8 400,-**
EF 2000 Evolution /Fortress of Dr. Radiaki	6 800,-/1 400,-
Gabriel Knight 2 /Indy Car 2.	**5 400,-/3 992,-**
InterState'76 /Intern. Rally Champions. 98	9 492,-/8 600,-
Játékkollekciók (Board, Simulator, Action stb.)	**1 996,-**
Joint Strike Fighter /KKND	8 920,-/5 800,-
Klick & Play (játék készítő) /Lego Island	**6 400,-/6 800,-**
Lands of Lore II. /Little Big Adventure	4 800,-/3 600,-
Lomax /Longbow 2.	**8 900,-/9 400,-**
Lucas Arts Archieves 2. / 3.	10 900,-/9 900,-
Maximum Road Race / Magic Carpet	**2 996,-/2 400,-**
Mega Pack 8 /Mega Pack 9 (10-11 CD)	8 920,-/7 400,-
Monkey Island 1-2. /Need for Speed 2 Sp.	**4 400,-/6 400,-**
NBA Live 98 /NHL Hockey 98	9 192,-/9 592,-
Outlaws / Panzer General 2.	**9 600,-/9 192,-**
Phantasmagoria 2 / Screamer Rally	4 400,-/9 400,-
Sensible World of Soccer 97 /Space Pirates	**4 000,-/ 996,-**
Sierra Bundle (6 pr., Phantasmagoria II-vel)	9 400,-
Sim Tower + Sim Isle + Sim City Classic	**5 800,-**
Sim Earth /Sim Life /Sim Town	3 600,-/4 200,-/4 996,-
StarWars Rebellion /Streets of SimCity	**9 800,-/2 900,-**
Slamscape /Trophy Bass 2.	7 400,-/5 400,-
Test Drive 4	**7 600,-**
Theme Park / Theme Hospital	3 900,-/9 592,-
Thunderhawk 2 / Tomb Raider	**4 400,-/4 800,-**
Total Heaven /Total Racing (3-3 játék)	9 600,-/9 600,-
Transport Tycoon Deluxe /Virtual Pool	**4 392,-/3 200,-**
Wing Commander 5. /World Cup 98	6 600,-/5 900,-
X-Car /XS-Shield Up, Fight Back	**8 400,-/9 400,-**
US Navy Fighters 97 /Zork Nemezis	3 992,-/3 992,-

Akciós árakkal és bővített CD választékkal várjuk Önöket a COMPFAIR '98 kiállítás A/205-ös standján!

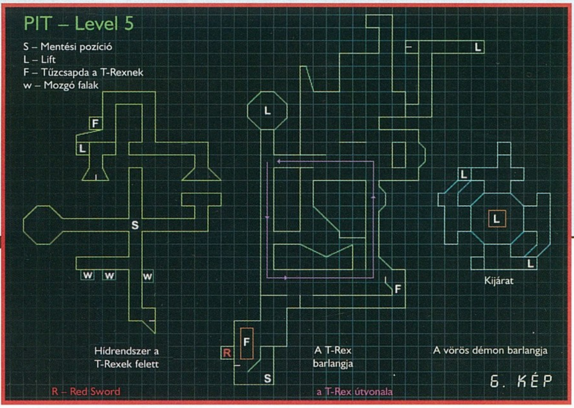


4. KÉP



5. KÉP

Ha leérkeztünk a lifttel, fussunk el a szörny előtt, majd ha üldözőbe vesz, csaljuk a dupla lifthez és küldjük le a lángok közé.
Van egy másik T-Rex is, sőt, még egy csapda a rácsos ajtóknál. A dupla liftnél egy titkos helyen vegyük fel a Red Spirit Swordot, mert a vörös démon ellen (Agrash) ez az egyetlen hatásos fegyver.
Ha megöltük, mehetünk is tovább a hatodik pályára.

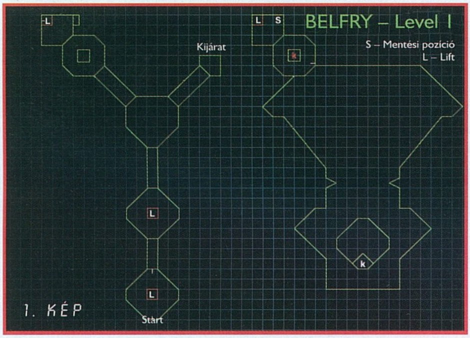


6. KÉP

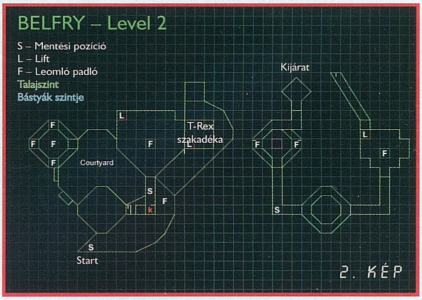
6. SZINT

A HARANGTORONY · (BELFRY)

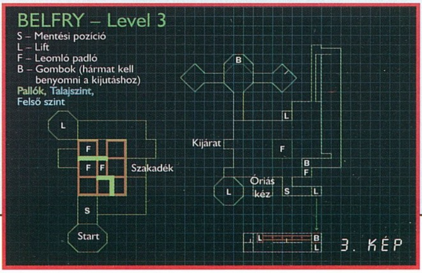
Ez a szint is több kisebb pályából áll, szám szerint háromból. Az első elég primitív, a második inkább idegesítő a sok beomló padló miatt. Apropó, itt van egy érdekes rész, ami a térképen lila négyzettel van jelölve. Az ugyanis egy mozgó platform, de a tér minden irányába mozog. Rá kell ugranunk, majd egyből tovább az egyik kapcsolóhoz, aztán kapásból vissza, mert omlik a padló. Most ugyanezt a másik kapcsolóval is, és utána mehetünk csak tovább. A harmadik szint sem különösebben bonyolult. A vastagon szedett helyeken gyalogolhatunk, illetve ugorhatunk, a többi padló beomlik. Ha bent vagyunk a kastélyban, meg kell nyomnunk három kerek arany kapcsolót a továbbjutáshoz.



1. KÉP



2. KÉP

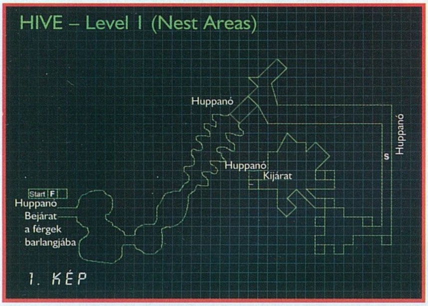


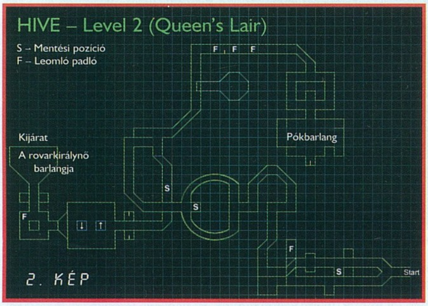
3. KÉP

7. SZINT

A KAPTÁR · (HIVE)

Némi hangulati különbség következik, ezen a szinten ugyanis rovarok élnek és mozognak. A barlangrendszerben nem lesz gondunk, csak szorgalmasan csúszkáljunk lefelé, és öljünk meg minden férget. A királynő útvesztőjében az eddig megismert trükkökkel fogunk csak találkozni (leomló padló, méregköpő stb.). A kijáratnál meg kell ölnünk a rovarkirálynőt, ami nem kis feladat. A tüzet és a robbanó lövedékeket kifejezetten utálja. Arra figyeljünk, hogy ne menjünk hozzá túl közel!

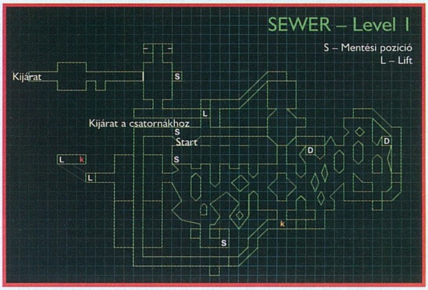


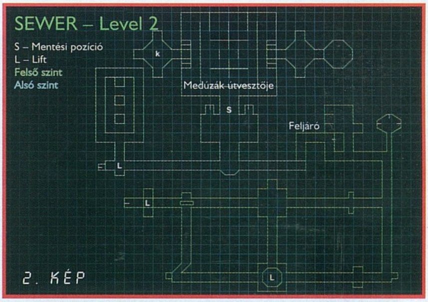


8. SZINT

A CSATORNÁK · (SEWER)

Ezen a pályán ajánlhatom a mindig jobbra, avagy „jobb kéz a falon" taktikát. Természetesen lehet balra is, csak vegyesen ne, mert úgy sokkal tovább fogunk kanyarogni az útvesztőben. Kapjuk fel a piros kulcsot, majd annak segítségével menjünk át a hídon, és kaparintsuk



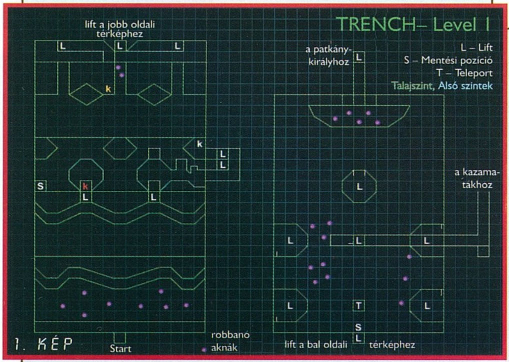


meg a sárga kulcsot is. Ezek után menjünk le a csatornákhoz. Itt el kell jutnunk a medúzák útvesztőjébe, ahol egyelőre teljes sötétség uralkodik. Az itt található három medúzát öljük meg (vigyázzunk, nehogy eltaláljon a varázslatuk, mert az azonnali halált jelent), melynek hatására kinyílnak a magaslaton az ajtók, és felvehetjük az ezüst kulcsot. Jussunk vissza a kezdeti helyre, és az ezüst kulcs segítségével hagyjuk el a szintet.

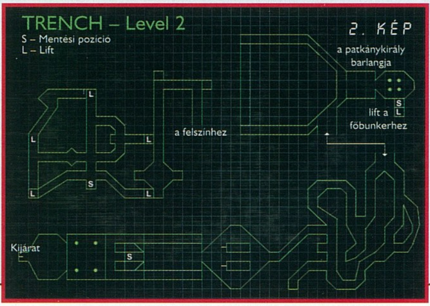
9. SZINT

A LÖVÉSZÁRKOK · (TRENCH)

Az árkok után nagyon vigyázzunk, hogy hova lépünk, ugyanis lépten-nyomon aknák vannak a földön szétszórva (a térképen kis lila pöttyök), közben még lőnek is ránk a túloldalról a gonosz kis patkányok. A második árokban a bal oldali lift után kapjuk fel a piros kulcsot. A másik szobában hátul szintén a bal oldali liftet kell használnunk, ráadásul idő előtt ki kell szállnunk belőle, különben felszegeződünk a falra. A szabadban a nagy helyszínen markoljuk fel az ezüst, majd az arany kulcsot. Keresés közben vigyázzunk a patkányokra, mert bombákkal, gránátokkal és sörétes puskákkal lődöznek ránk. Ha megvan mindhárom kulcs, nyissuk ki a vasajtót, és használjuk a liftet. Jussunk el a kazamatákba, és odalenn keressük meg az arany kapcsolót (fussunk mindig jobbra)



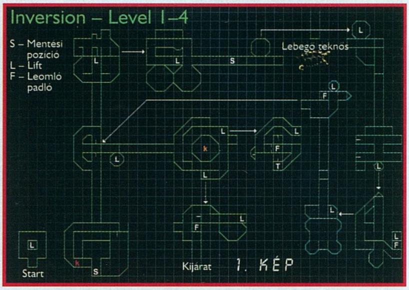
Most a felszínen eltűnt egy fal, mehetünk tovább. Keressük meg a patkánykirályt, öljük meg, és lépjünk tovább.

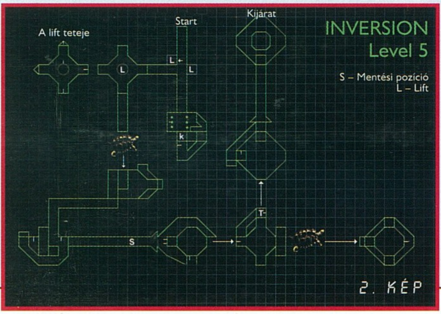


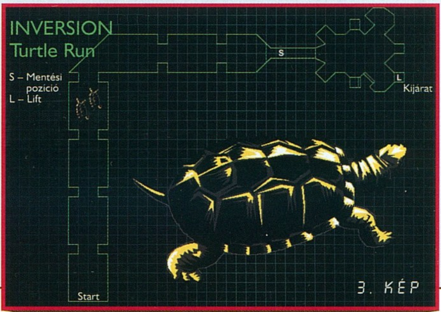
10. SZINT

INVERSION · (FORDÍTVA)

Ez a pálya a gonosz csapdákról és a lebegő teknősökről hírhedt. Az első térképen probléma lehet az arany kulcs megszerzése. Két lift is van itt, menjünk fel a hátsóval (fel kell nyitni a falat). Odafenn nyomogassuk minél kaotikusabban a kapcsolókat, melynek hatására talán nem fog leomlani a padló a következő szobában. Hátul lesz egy teleport, ami leküld minket a sárga kulcshoz, és a padló sem omlik be. A teknőcökre egyébként rá kell állni, és megnyomni a Space-t, hogy odébb vigyenek.



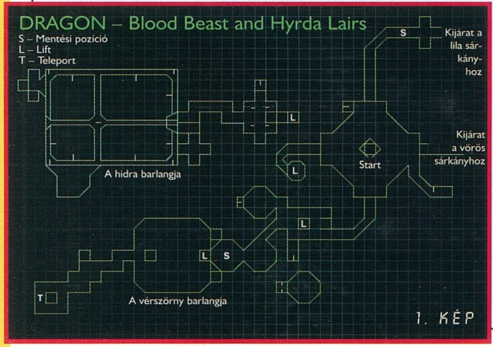


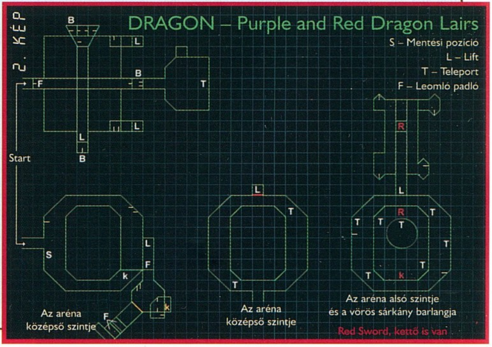


11. SZINT

A SÁRKÁNYOK BARLANGJA · (DRAGON)

Na, ez nem lesz egyszerű. A feladat a következő: mielőtt eljuthatnánk a vörös sárkány arénájába, meg kell ölnünk a vérszörnyet, a hidrát és a lila sárkányt... A térképen jól látszik, merre kell mennünk. Ez nem kis vállalkozás lesz, gyengébb jelleműeknek javasolt idegbaj ellen az „elvis" szó begépelése, mely végtelen életerővel ruház fel. Ha meghaltak a szörnyek, mehetünk az utolsó arénába, ahol kijutásunk kulcsa a vörös sárkány halála lesz. Egy háromszintes arénáról van szó, melyeket teleportok kötnek össze. A sárkány megölése azért lesz nehéz, mert össze-vissza röpköd, mi meg nem tudunk utána szállni. Ezért meg kell várni, amíg nagy kegyesen leszáll, hogy adjunk neki a Red Spirit Sworddal. Idegtépő meccs lesz. Ha meghalt, végre kiélvezhetjük győzelmünket a befejező movie-ban.





Az új 3D gyorsítók hármasfogata

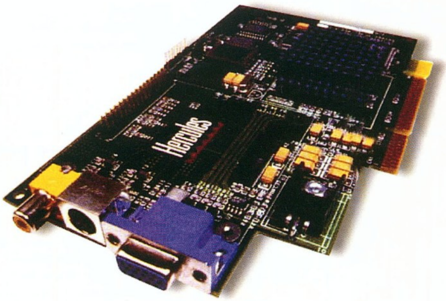
Matrox G200, nVidia Riva TNT, S3 Savage 3D

A 3Dfx tavaly év elején a Voodoo chipsettel kisebb bombát robbantott a 3D gyorsítók piacán, a csak 3D gyorsítást végző kártyákkal senki sem tudta felvenni a versenyt, csak jóval később, az nVidia által kihozott Riva 128 chipset tudott konkurenciát állítani neki. A Voodoo Rush-sal a 3Dfx megpróbált betörni a 2D/3D gyorsítók piacára is, de a kísérlet több sebből vérzett, melyek közül a legfontosabbak a gyengébb teljesítmény és a kompatibilitási problémák voltak. Idén az első negyedév végén a Voodoo chipset második generációjára épülő kártyák újabb jelentős ugrást hoztak a 3D teljesítményben. Már egy Voodoo2-es kártya is fantasztikus 3D-s eredmények elérésére képes, de az SLI üzemmód lehetővé teszi, hogy két kártyát összekapcsolva használjunk, és így megduplázzuk gépünk 3D teljesítményét. A Voodoo 2 vagy a Voodoo2 SLI páncélzatán az egyetlen támadási pontot az ár jelentette, hiszen ezek mellé még egy 2D videokártya is szükséges, és a kártyák darabjának ára még mindig valahol 40 000 Ft körül mozog. A konkurencia által csatasorba állított első komoly riválisok mostanra álltak össze, ezeket szeretnénk most bemutatni és összehasonlítani egymással, illetve a Voodoo 2/Voodoo 2 SLI variációkkal.

A cikk (többek között) a korlátozott hely miatt kétrészes lesz, és folytatása a következő számban kerül leközlésre. Az első részben a címben is megjelölt három, már végleges, forgalomba került chipsetek és a rájuk épülő kártyák kerülnek bemutatásra és tesztelésre, a következő számban pedig az addig várhatóan megjelenő 3Dfx Banshee alapú Diamond kártya, és a közeljövőben várható egyéb 3D gyorsítók.

S3 Savage 3D

Az S3 jó néhány éven át híres volt arról, hogy a grafikus chipsetek terén az újdonságokkal, újításokkal elsőként vagy legalábbis az elsők között jelent meg a piacon. Az első 3D gyorsítófunkciókkal ellátott chipet is ők hozták ki Virge néven, de kritikán aluli teljesítménye miatt sokan inkább 3D lassítónak becézték. A Virge sorozatot máig gyártják, és mintegy 40-50 millió darabot adtak el belőle – nagyon elterjedt grafikus chipsetté vált olcsó konfigurációkban. Az S3 Savage 3D teljesen új alapokon álló fejlesztés. 0,25 mikronos technológiával gyártják, és elég sok hasonlóság fedezhető



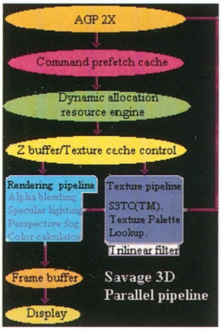
fel közte és a Matrox MGA-G200 között, hiszen ez is úgy hoz létre 128 bites rendering pipeline-t, hogy két 64 bites processzor dolgozik párhuzamosan. A másik hasonlóság, hogy a Matrox G200-hoz hasonlóan a Savage 3D is 16 bitnél nagyobb színmélységben számol, és 24 biten, true colorban dolgozik. A renderelésnél a standard vertex-alapú raszterizációs eljárásokkal számol (nem jár különutakon, mint a PowerVR), ezáltal a legelterjedtebb API-k gond nélkül lekezelik.

A Savage 3D egy ciklus alatt elég összetett 3D utasításokat (pl. trilinear mipmappinget) képes teljesítményesés nélkül végrehajtani. Az S3 egyik legfontosabb célkitűzése az volt a fejlesztés során, hogy a trilinear filteringet a chipset kiváló teljesítménnyel végezze el – a chipbe épített logika jelentős része foglalkozik ezzel. A chipset

Új 3D chipsetek

	3Dfx Voodoo2	MatroxG200	RivaTNT	S3Savage3D	3Dfx Banshee	3DLabs Permedia 3	ATI Rage 128	Number Nine Ticket to Ride IV
Piacra kerülés	Kapható	Kapható	98. szeptember	98. szeptember	98. október	1999	98. november	98. szeptember
Gyártási méret	0,35 mikron	0,35 mikron	0,35 mikron	0,25 mikron	0,35 mikron	0,25 mikron	0,25 mikron	0,35 mikron
AGP 1X					igen			
AGP 2X		igen	igen	igen		igen	igen	igen
SLI	igen							
Driverek								
D3D Support	igen	igen	igen	igen	igen	igen	igen	igen
OPEN GL ICD	igen	egy hónapon belül (addig D3D Wrapper)	igen	igen	igen	készül	készül	készül
Glide	igen							
3D Now támogatás	van	készül	készül	készül	igen	nincs info	nincs info	nincs info
Maximummemória	12 M	16 M	16 M	8 M	16 M	16 M	32 M	32 M
True-color Rendering	nem	igen	igen	igen	nem	igen	igen	igen
Single pass multitexturing	igen	nem	igen	nem	nem	igen	igen	nem

DirectX6-ban debütáló funkciókat is tartalmaz, mint pl. anisotropic filteringet, de ezeknél visszaesik a teljesítmény. A Savage 3D teljeskörűen támogatja az AGP 2.0 üzemmódot, a sideband addressinget is beleértve. A triangle setup engine 5 millió háromszög/mp sebességgel számol, és a chip 125 Mpixel/mp fillrate elérésre képes. A hardverből támogatott komplex 3D funkciók köre is kimerítő: edge-antialiasing négyszeres oversamplinggel, bumpmapping, anisotropic filtering, árnyékok, texture morphing, reflection mapping, environment mapping, procedural textures. A chip 125 MHz-en ketyeg, és nem is várható, hogy magasabb órajelű változatot kihoznának belőle, így a többi konkurenssel ellentétben a Savage 3D már induláskor is a technológiából kihozható maximumot vagy ahhoz közeli teljesítményt nyújt. A chip 64 bites adatbusszal rendelkezik és 2,4, illetve 8 MB memória lekezelésére képes. A 8 megás maximum elég nagy hátrányt jelenthet majd a Savage 3D számára, hiszen az összes többi új 3D gyorsító tud 16 MB-ot kezelni. A megfontolás a 8 megás korlát mögött az volt, hogy a Savage 3D-vel debütál az S3 saját fejlesztésű, S3TC nevet viselő textúratömörítő eljárása, melyet a Microsoft licencelt a DirectX 6.0-ban is. A tömörítés valós időben történik, és szabályozható az arány 1:1 és 5:1 között. Ez azt jelenti, hogy egy 8 MB RAM-mal felszerelt Savage 3D a frame bufferen túl még 30 MB eredeti méretű textúrát tud kezelni 5:1 arányú tömörítés használata mellett.



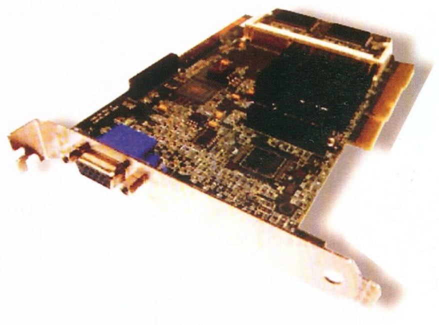
A tömörítéssel természetesen nemcsak a memóriába fér több textúra, hanem az AGP buszon keresztül is több textúra mozgatható adott ciklusszám alatt. A tömörítés eredményeként a fejlesztők a 64x64 pixeles textúrák használatáról áttérhetnek a 256x256 pixel vagy még nagyobb felbontású textúrákra – a különbség érzékeltetésére jelenleg az Unreal a legjobb példa. A tömörítés előnyei mellett nem szabad elfelejteni a hátrányait sem: a tömörítés adatvesztéssel jár, ami itt a textúrák torzulását okozhatja. A nagy felbontású és nagyobb színmélységű textúrák használata esetén ez a torzulás észrevehetetlen lesz, míg kis felbontású textúrák esetén komoly minőségromlást okoz. Éppen ezért az S3 a tömörítést ki/be kapcsolható funkcióvá tette.

A Savage 3D chip nemcsak a 3D gyorsítás terén, hanem 2D-ben is megállja a helyét – a 250 MHz-es RAMDAC pedig nagy felbontásokban (1600x1200x32 bit) is korrekt képfrissítést ad.

A videolejátszás támogatása ma már szinte elkerülhetetlen funkció – a Savage 3D az MPEG-2 motion compensation és scaling funkciókat veszi át a CPU-tól, ezzel is gyorsítva a DVD lejátszást. A Savage 3D-vel a legfontosabb gyártók mind kihoznak kártyát – a Diamond, STB (Nitro 3200) és Hercules is ezek közé tartoznak. Elsőként a Hercules kártyája került piacra Terminator Beast néven, mely 8 MB memóriát, 250 MHz-es RAMDAC-ot és tv-kimenetet is tartalmaz.

Matrox MGA-G200

A Matrox az S3-hoz hasonlóan egy elég nagy keresztet cipel a hátán, Mystique felirattal. A Mystique ugyanis nem tudott bilinear filteringet, így elég szegényes képet adott magából, melyet ellensúlyozandó a Matrox egy nagy reklámkampányt indított arról, hogy ezek a képminőséget javító funkciók nem is kellenek, csak a frame rate számít. Hogy ez mennyire volt hiteles, az új, MGA-G200 névre hallgató chipset és az erre épülő kártya fényében, az kérdéses. A G200 egy teljesen új fejlesztés a Matrox mérnökeitől, melynek kitűzött célja az, hogy a Voodoo2 teljesítményével szembeállítható terméket készítsenek. Ez a mutatvány félig-meddig sikerült. Az MGA-G200 a Matrox saját, párhuzamosan 64 bites számításokat végző architektúráját használja, mely igen nagy teljesítményre képes. Bár egy ciklus alatt nem képes multitexturingre, de az egyéb 3D műveleteket igen jó tempóban hajtja végre. Míg a legtöbb konkurens chipset belül 16 biten számol, addig az MGA-G200 32 biten, true colorban (ezt az eljárást a Matrox Vibrant Color Qualitynek nevezte el), és ha



az alkalmazásnak nincs ilyen színmélységre szüksége, akkor ezt konvertálja 16 bitre. Miután jelenleg a legtöbb játék csak 65 000 színben dolgozik, így nagy minőségi ugrás ma még nem tapasztalható, de már nem az MGA G200 az egyetlen belül true colorban dolgozó chipset, és a játékok fejlesztői is a maximumra törekednek, így várhatóan egyre több program fogja ezt az extra lehetőséget kihasználni. Ha nagy minőségbeli ugrás nincs is, azért érezhető a javulás: kevésbé torzultak és mosottak a textúrák. A két MGA-G200-ra épülő Matrox kártya, a Mystique G200 és a Milleneum G200 teljeskörűen támogatja az AGP2X üzemmódot. Az MGA-G200 tudja hardveresen

az összes fontos komplex 3D funkciót és összetett fényeffektusokat – mindezt 100 Mpixeles fillrate mellett. A kártyát most még kicsit visszafogja, hogy nincs kész hozzá az OpenGL ICD driver. A tesztekben az OpenGL eredményeken ez a hiány erősen éreztetti hatását.

A Matrox kártyák eddigi hagyományának megfelelően az ergonómia előtérben maradt. A Milleneumon dolgozó 250 MHz-es RAMDAC 16 MB SG RAM-mal párosítva 2D-ben, 32 biten maximum 1920x1080 felbontást tesz lehetővé 76 Hz-es képfrissítéssel. A Matrox egyébként azon kevés gyártó egyike, mely támogatja a 32 bites mellett a 24 bites üzemmódot is. Ez a true-color mód ugyanazt a minőséget adja a legtöbb alkalmazásban, mint a 32 bites, de jóval gyorsabb annál. Az MGA-G200 alapú kártyák képminősége tökéletes: a kép éles, kontrasztos és a színek intenzívek. Az összes speciális 3D effekt úgy jelenik meg a képernyőn, ahogyan az a nagykönyvben meg van írva – antialiasing, színes fények, alpha blending és minden más látványelem tökéletes színhűséggel látható a monitoron.

A Matrox MGA-G200 alapú kártyák képe magasan veri a jelenlegi mezőny által produkált képminőséget, egyedül a Riva TNT közelíti meg. Az új Mystique és Milleneum kártyák teljesítményéről előzetesen annyit érdemes megemlíteni, hogy bár nem verik a Voodoo2-t, de megközelítik, és a képminőséget, illetve az ár/teljesítmény arányt is a mérlegelve elmondható, hogy egy kiváló 2D/3D kártyát készítettek a Matrox fejlesztői. A Mystique G200 alapban tartalmaz tv-kimenetet, három játékot adnak hozzá, míg a RAMDAC 230 MHz-es rajta. A Milleneumon csak opcionális a tv-kimenet, viszont a RAMDAC 250 MHz-es, ami nagyobb felbontásban enged meg nagyobb képfrissítést. A tv-kimenet a jelenlegi kártyák között magasan a legjobb, maximum 1024x768x32 bit felbontásig támogatja a televízión való képmegjelenítést, és a kártya drivere optimalizálja a kiküldött a jeleket a színhűség érdekében.

nVidia RivaTNT

Az nVidia a bukásnak bizonyult NV1 után a Riva128-cal kezdett rátalálni a helyes útra 3D gyorsítók terén, és úgy tűnik, ezen az úton folytatják a haladást. A Riva TNT a sok pró és kontra érvelést elfelejtve nagyjából azt hozza, amit az nVidia ígért, és ezzel a 3Dfx Voodoo2 vonulatának legkomolyabb ellenfele lesz. Dióhéjban a Riva TNT-ről elmondható, hogy a Voodoo2 kártyák legyőzésére tervezték és alapelveiben hasonlítanak rájuk. A TNT, azaz Twin Texel a két párhuzamos textúrafeldolgozó egységre utal. A Voodoo2 chipsetben ez két TexelFx chipben öltött alakot, míg a TNT-nél egy chipbe foglalták őket, és azok párhuzamosan dolgoznak a 128 bites grafikus engine-ben, melynek párja egy 128 bites memória interface lett. Többek között ennek a megoldásnak köszönhető, hogy az újabb játékokban (pl. Quake 2) a komplex effektek számításához használt multitexturing műveleteket egy ciklus alatt végrehajtja a chip.

A Riva TNT első sorozatát még 0,35 mikronos technológiával gyártják. Mivel a TNT mintegy hétmillió tranzisztort tartalmaz, ebben a méretben nagyon melegedne, ezért az eredetileg tervezett 125 MHz helyett csak 90 MHz-en (esetleg 100 MHz-en, a kártya gyártójától és a hűtőtől függően) fogják hajtani a chipeket, ez a korábban ígért 250 Mpixel fillrate-et visszaszorítja kb. 180-190 Mpixelre, de még így is igen gyors a chipset. A Riva TNT maximálisan 1600*1200-as 3D felbontást tud kiadni Z-bufferelve, és a Matrox MGA-G200-hoz hasonlóan belül 32 biten renderel, ami a képminőségét a Voodoo2-é fölé emeli – azaz majdnem megközelíti a jelenleg etalonnak számító Matrox MGA-G200 chipset által produkáltat. Ennek párja a RAMDAC, mely az új Milleneumhoz hasonlóan 250 MHz-es, és ennek megfelelően a kártyán levő 16 MB RAM-mal karöltve igen nagy felbontásokat is képes ergonomikusan megjeleníteni.

A Riva TNT chipsetet minden komolyabb grafikuskártya-gyártó fel fogja használni (pl. a Diamond a Viper V550-en vagy a Creative Labs a Graphics Blaster Riva TNT-n), de elsőként a Canopus hozott ki Riva TNT alapú kártyát a Canopus Spectra 2500 személyében. Ezen a kártyán tv-enkóder is helyet kapott, mely maximum 920x960 képpontos felbontást tud megjeleníteni tv-n, de lesz tv-kimenet nélküli Canopus Riva TNT kártya is, a Spectra 3200. A Riva TNT chipsetnek – úgy tűnik – sikerül bizonyítania minden téren.

A 32-bites VGA core révén 2D-ben a jelenlegi leggyorsabb kártyák közé tartozik, és 3D-ben is impresszív eredményeket produkál. Ha 90 MHz-en hajtva a Voodoo2 SLI teljesítményét nem is képes elérni, de azért egy Voodoo2-t mind OpenGL-ben, mind Direct3D-ben jelentősen megelőz, és a teljesítménye a 0,25 mikronos technológia bevezetésével, és az órajel ezzel párhuzamos emelésével komoly mértékben tovább fog emelkedni.

Forsakenmark	PII400		
	640x480	800x600	1024x768
Voodoo2 12 M SLI	246	192	118
Voodoo2 12 M	155	98	
Banshee 16 M	198	139	86
RivaTNT 16 M	207	144	87
S3 Savage 3D 8 M	198	146	94
Matrox G200 16 M	146	88	62

Forsakenmark	Celeron266		
	640x480	800x600	1024x768
Voodoo2 12 M SLI	136	133	108
Voodoo2 12 M	126	94	
Banshee 16 M	127	115	85
RivaTNT 16 M	130	120	86
S3 Savage 3D 8 M	121	115	90
Matrox G200 16 M	117	86	62

Quake2 Demo1	PII 400		
	640x480	800x600	1024x768
Voodoo2 12 M SLI	96	91	69
Voodoo2 12 M	86	58	
Banshee 16 M	63	43	27
RivaTNT 16 M	78	63	41
S3 Savage 3D 8 M	71	51	34
Matrox G200 16 M	42	28	19

Quake2 Demo1	Celeron 266		
	640x480	800x600	1024x768
Voodoo2 12 M SLI	60	60	57
Voodoo2 12 M	60	53	
Banshee 16 M	53	42	27
RivaTNT 16 M	39	39	35
S3 Savage 3D 8 M	51	43	32
Matrox G200 16 M	29	24	18

Quake2 Mon2	PII400		
	640x480	800x600	1024x768
Voodoo2 12 M SLI	28	27	26
Voodoo2 12 M	27	25	
Banshee 16 M	20	18	16
RivaTNT 16 M	74	64	46
S3 Savage 3D 8 M	65	58	43
Matrox G200 16 M	49	35	23

Quake2 Mon2	Celeron 266		
	640x480	800x600	1024x768
Voodoo2 12 M SLI	22	22	21
Voodoo2 12 M	22	21	
Banshee 16 M	15	14	13
RivaTNT 16 M	40	39	35
S3 Savage 3D 8 M	48	44	36
Matrox G200 16 M	32	28	22

A kártyák teljesítményének összehasonlítása, avagy a teszteredmények

A három új kártya teljesítményét két területen vizsgáltuk: OpenGL téren a Quake2 Demo1.dm2-n mutatott eredmények kerültek a táblázatba, melyek igen kis leterheltséget jelentenek, így nagyjából a maximálisan elérhető frame rate-et mutatják. A Direct3D teljesítmény mérésére a ForsakenMark szolgált. A három kártya által elért eredmények mellett feltüntettük a Voodoo2 és Voodoo2 SLI teljesítményértékeit, hiszen ez jelenti az összehasonlítási alapot. Az értékelés előtt még egy dolgot mindenképpen el kell mondani: a Matrox MGA-G200 OpenGL alatti eredményei elmaradnak a chipset valódi képességeitől, mert még nincs kész a végleges OpenGL ICD driver, és az OpenGL-t egy Direct3D Wrapper programmal emulálja. Az OpenGL ICD driver várhatóan egy hónapon belül kerül kiadásra.

Quake2 – Open GL

A tesztben látható számok önmagukért beszélnek, de érdemes kiemelni, hogy a Riva TNT Quake 2-ben, 800x600-ban már eléri a Voodoo2 teljesítményét, és még 1024x768-ban is 40 frame-et tud, ez kiváló teljesítmény azt is figyelembe véve, hogy mindezt 90 MHz-en produkálta, és az órajel a későbbi verziókban fel fog menni 125 MHz-ig. A Savage 3D elég jelentősen elmarad a Voodoo2 SLI, Voodoo2 és Riva TNT hármastól, de ettől függetlenül 1024x768 felbontásban is 30 frame felett marad, így várhatóan jól használható lesz OpenGL-es játékokban. A Matrox MGA-G200 teljesítménye fentebb említett okokból nehezen értékelhető, de ha figyelembe vesszük a Direct 3D-s eredményeit, a konkrét számokból feltételezéseket gyúrva, az MGA-G200 OpenGL-ben valahol a Voodoo2 alatt lesz 10-20 százalékkal, ami azt jelenti, hogy 800x600-ig jól használható lesz OpenGL-es játékokkal. OpenGL alatt a három kártya nem igazán fenyegette a Voodoo2 SLI királyságát, de a Riva TNT nagyon jó eredményeket ért el, amivel bőven egy Voodoo2 felett van már most is.

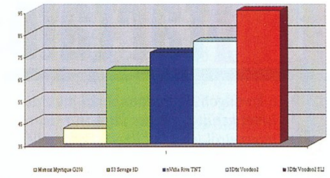
ForsakenMark – Direct3D

Direct3D-ben kicsit másképpen alakultak az eredmények. A Riva TNT jelentősen megelőz egy Voodoo2-es kártyát, bár arra, úgy tűnik, esélye sincs (még órajel-emelkedés esetén sem), hogy a Voodoo2 SLI-t megverje, csak megközelíteni tudja. A meglepő eredménynek a Savage 3D teljesítménye számít. Ha nem is nagy mértékben, de a Savage 3D is a Voodoo2 fölé kerekedik Direct3D-ben. A Matrox MGA-G200 itt hozza a tényleges teljesítményét, ami azt mutatja, hogy ez a chipset is jóval átlag felett van teljesítményben, és Direct3D-s játékok gond nélkül futni fognak rajta, akár 1024x768 felbontásban is. Ami ezt a képet egy kissé megbolondítja, az az, hogy a Forsaken nem használ multitexturinget, így olyan Direct3D-s játékokban, amelyek viszont használnak, a Matrox MGA-G200 és a Savage 3D gyengébb értékeket fognak produkálni, míg a Voodoo2, Voodoo2 SLI és a Riva TNT (ezek támogatják a single pass multitexturinget) tudják hozni ugyanezt a teljesítményt.

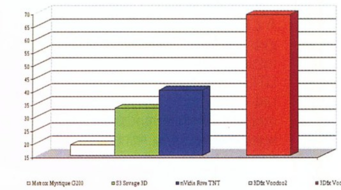
Összefoglalást és együttes értékelést most még nem lenne célszerű készíteni, mert az csak a 3Dfx Banshee-vel együtt lehet teljes, így a következő szám hardverrovatáig várnotok kell még rá.

CHARLIE

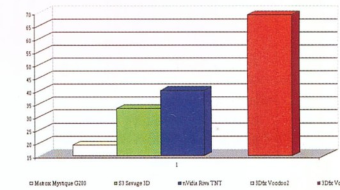
QUAKE II
640x480



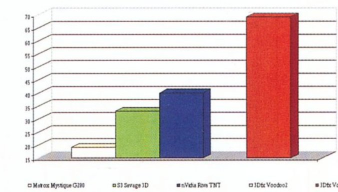
QUAKE II
800x600



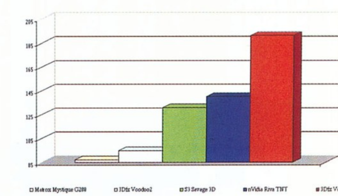
QUAKE II
1024x768



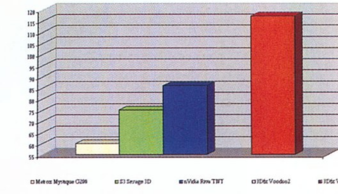
FORSAKEN
600x480



FORSAKEN
800x600



FORSAKEN
1024x768



CD-tartalom

Az elmúlt időszakban igen sok játékdemó jelent meg, ezúttal is megpróbáltuk ezek közül a legjobbakat összeválogatni a korongra. Elsősorban arcade stílusú programok kerültek a CD-re, melyek egy része nem is nevezhető 100 százalékosan akciójátéknak, ugyanis keverve vannak logikai és stratégiai elemekkel. Ilyen például a Live Wire! vagy az Urban Assault.
Megjelent végre a Need For Speed 3 hivatalos, játszható demója, ez is megtalálható a korongon. Szimulátoroknál maradva a CD-n lévő két repülőgépes játékban egy F-16-os és egy F-18-as gép pilótái lehetünk.
Ismét került egy teljes játék is a CD-re, a Wing Commander Prophecy folytatása, a Secret Operations, az első küldetésekkel (a többit internetről lehet letölteni). Ezek mellett találtok néhány előzetes animációt fejlesztés alatt álló játékokból, valamint egy videofelvételt az ECTS-ről.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtasd a CD-ről az CB32H405.EXE file-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a keretrendszerrel kapcsolatban a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatsz.

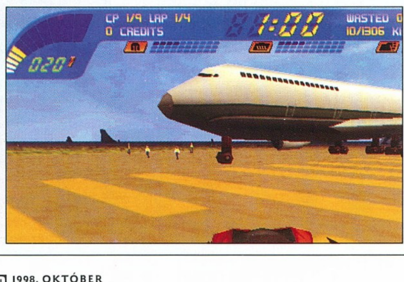
CARMAGEDDON 2

SCi/Akció-autóverseny

A tavalyi év egyik legsikeresebb játékának, a véres autóversenynek elkészült a folytatása, mely novemberben kerül a boltokba. A program teljesen új 3D engine-t kapott, így az autók darabjaikra hullhatnak, a gyalogosok pedig valódi 3D-ben ugrálnak előttünk az utakon, arra várva, hogy mikor gázolunk keresztül rajtuk.
A második részben sok új pálya, többféle, felvehető extra, különféle fegyverek, és még több halálraítélt gyalogos található. A demóban az egyik pályát próbálhatjuk ki, pár perces időkorlátozás mellett.
A Carmageddon 2 a CD-ről közvetlenül futtatható.

Irányítás:

8	Előre
2	Fék/Hátra
4 / 6	Balra/jobbra
SPACE	Kézifék
Backspace	Autó javítása
Insert	Felborult autó visszaállítása
Tab	Térkép
Delete	Páncél fejlesztése
End	Motor teljesítményének növelése
Page Down	Támadóerő növelése
␣	Fegyverek és egyéb extrák között választás
Alt	Fegyverek és extrák használata
C	Váltás külső és belső nézet között
Kurzor	Nézőpont állítása
Num. Enter	Visszajátszás



ARMY MEN

3DO/Akció

Érdekes Commandos-szerű akciójáték, ahol ólomkatonákat irányítva kell megküzdenünk más játékkatonákkal. A harchoz számos fegyver áll rendelkezésünkre. A demóban a gyakorlópályát és egy küldetést próbálhatunk ki.



F-16 MULTIROLE FIGHTER

NovaLogic/Repülőgép-szimulátor

Az elsősorban szimulátorairól híres NovaLogic új programjában egy F-16-os vadászgép pilótáját alakítjuk. A 3D kártyákat is támogató demóban egy küldetést próbálhatunk ki. A teljes verzió érdekessége lesz, hogy interneten a programmal egyidőben megjelenő másik NovaLogic játék, a MIG-29 pilótái ellen is játszhatjuk.

GET MEDIEVAL

Monolith/Akció-kaland

Ebben a játékban labirintusokon keresztül kell bolyonganunk, kiirtva az ellenséges lényeket és összegyűjtve az aranyat, kulcsokat és egyéb tárgyakat. Egyszerre akár négyen is játszhatjuk egy gépen.

HARDWAR

Gremlin Interactive/Akció

A Hardwar egy 3D akciójáték, melyben az Elite-hez hasonlóan kereskedhetünk is. Ezen kívül tuningolhatjuk űrhajónkat, fegyvereket vásárolhatunk, de akár házat is vehetünk magunknak. A demóban egy küldetést próbálhatunk ki a 28-ból.

IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

Interactive Magic/Repülőgép-szimulátor

Az iMagic fejlesztői a realizmust helyezték előtérbe új szimulátoruk készítésénél, melyben egy F-18-as vadászgép pilótája lehetünk.

JÁTÉKDEMOK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Army Men	Akcio\Armymen\amdemo.exe	Akció	P90, 16MB	40 MB
Carmageddon II	Akcio\Carma2\carma2.exe	Akció	P166, 16MB	0 MB
F-16 Multirole Fighter	Szimul\F-16\setup.exe	Szimulátor	P120, 16MB	40 MB
Get Medieval	Akcio\GetMedie\GmDemIns.exe	Akció	P90, 16MB	26 MB
Hardwar	Akcio\Hardwar\Setup.exe	Akció	P133, 32MB	25 MB
Heart of Darkness	Akcio\HeartOfD\HODdemo.exe	Akció	P75, 16MB	65 MB
iF/A-18E CSF	Szimul\iFA18E\iF18demo.exe	Szimulátor	P166, 32MB	57 MB
Live Wire!	Akcio\LiveWire\livewire.exe	Akció	P133, 32MB	0 MB
Magic and Mayhem	Strat\MagicMay\setup.exe	Akció-strat.	P133, 16MB	75 MB
Need for Speed III	Szimul\NFS3\setup.exe	Autóverseny	P133, 32MB	25 MB
Rage of Mages	Kaland\RageMage\ragemage.zip	Kaland	P133, 16MB	68 MB
Rainbow Six	Akcio\Rainbow6\setup.exe	3D akció	P133, 32MB	70 MB
Railroad Tycoon II	Strat\RTycoon2\setupex.exe	Stratégia	P133, 16MB	70 MB
Tiger Woods '99	Sport\TigerW99\tiger99d.exe	Golf	P133, 16MB	15 MB
Urban Assault	Akcio\UrbanAss\uademo.exe	Akció-strat.	P133, 32MB	20 MB
WCP Secret Ops	SecretOps\SecretOpsFull.exe	Úrhajószim.	P166, 16MB	137 MB
Wetrix	Egyeb\Wetrix\setup.exe	Logikai	P133, 16MB	11 MB

LIVE WIRE!

SCi/Akció-ügyességi

A Code Monkeys csapat elsősorban a fiatalabb korosztályra gondolt játékuk készítésekor: egy furcsa lényt irányítva kell minél több területet elfoglalnunk egy négyzetrácsos pályán. Egy négyzet akkor lesz a miénk, ha mind a négy oldalát a saját színünkre festjük be.

MAGIC AND MAYHEM

Virgin Interactive/Akció-stratégia

A játék készítői (akik korábban az X-COM programokon dolgoztak) akció-stratégiai játéknak titulálják a leginkább a Diablóra emlékeztető programjukat. Kalandozásaink közben ki kell irtanunk sok - elsősorban szerepjátékokból ismerős - szörnyet. Az életben maradást varázslatok segítik amelyekkel, többek között segítőtársakat is megidézhetünk.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Electronic Arts/Autóverseny

Harmadik részéhez érkezett a fantasztikus sportkocsikat felvonultató sorozat. A demóban egy Chevrolet Corvette-et vezethetünk. A program a látvány érdekében sok grafikai trükköt vet be (ez a sebesség rovására mehet gyengébb gépen), így állíthatunk a kocsi kidolgozottságán, vagy azon, hogy környezetünk tükröződjön-e az autón.

TIGER WOODS '99: PGA TOUR GOLF

Electronic Arts/Golf

Ebben a golfjátékban a készítők a hangsúlyt a megjelenítésre helyezték, teljesen fotórealisztikus programot készítve. A grafika csodás, az irányítás pedig a megszokott kattintgatós módon megy.

RARAILROAD TYCOON II

G.O.D./Take 2 Interactive/Stratégia

A Railroad Tycoon a maga idejében igen népszerű volt. A vasutas játék kedvelőinek sokáig kellett várniuk a folytatásra, mely végre elkészült, a PopTop Software fejlesztésében. Az eredeti programhoz képest főként a grafika változott, akár 1024*768-as felbontásra is állíthatjuk a 3D nézetű térképet. Az egyéb újítások között szerepel, hogy akár több vasúttársaságunk is lehet egyszerre, vagy befektethetjük tőkénket konkurrens cégekbe.

WING COMMANDER PROPHECY: SECRET OPERATIONS

Origin/Electronic Arts/Űrhajós akció

Az Origin szokatlan lépésre szánta el magát, amikor bejelentette, hogy a Wing Commander Prophecy folytatása, a Secret Ops ingyenes lesz mindazoknak, akik letöltik az internetről. Augusztus 27-én aztán felkerült az elég nagyméretű – 114 MB-os – program a játék homepage-ére. A telepítő készlet (maga a játék, valamint a video és hangállományok) mellett az első küldetés található a programban, a további küldetéseket az Origin a következő hat héten rakta fel az internetre. CD-nkre az installáló készletet tettük fel, a további küldetéseket mindenkinek az internetről kell beszereznie. A játékhoz szükség van egy személyes kódra, ehhez be kell jelentkezni a http://www.secretops.com címre, és kitölteni a regisztrációs lapot.

A játék az előző részekből megszokott űrhajószimulátor, sci-fi kerettörténettel övezve. Az engine 3D gyorsítókártyákat is támogat, ezáltal igen látványos grafikát kapunk.

Irányítás:

- / =	Tolóerő növelése/csökkentése
T A B	Utánégető (nyomva kell tartani)
A	Automata pilóta
G	Váltás a lőfegyverek között
M	Váltás a rakéták között
Enter	Rakéta kilövése
T	Váltás a célpontok között
L	Célpont befogása



TOM CLANCY'S RAINBOW 6

Red Storm Entertainment/3D akció-stratégia



Egy 3D akciójáték, melyben feladatunk egy kommandós csapat irányítása különböző bevetésekben. Miután kiválasztottuk a küldetésben részt vevő embereket, és elláttunk mindenkit fegyverekkel, ki kell dolgoznunk egy tervet. Mindegyik csoportnak megadhatjuk, merre mozogjanak, mit csináljanak. A bevetésben az egyik kommandós szerepét vesszük fel, a Quake-hez hasonló nézetben. A demóban egy küldetést próbálhatunk ki, melyben feladatunk a nagykövet kimentése terroristák fogságából.

URBAN ASSAULT

Microsoft/Akció-stratégia

A Battlezone sikere után a Microsoft is kihozta a saját 3D világban játszódó akció-stratégiai játékát, az Urban Assaultot. A játék 3D gyorsítókártyát is kezel, így még szebb látványban lehet részünk.

RAGE OF MAGES

Monolith/Kaland

Izometrikus 3D grafikával rendelkező RPG, melyben két kalandozót – egy harcost és egy mágusnőt - kell irányítanunk. A harcos kardjára, a mágus pedig varázslatjaira számíthat, ha meg kell védenie magát.

WETRIX

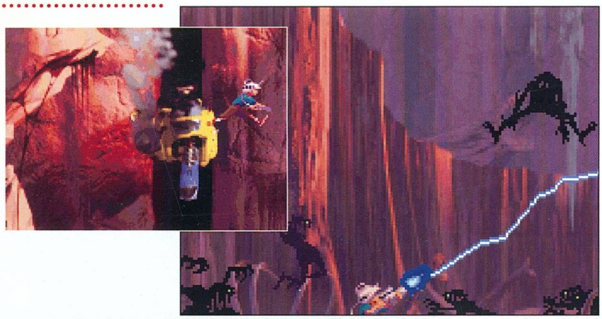
Infogrames/Logikais

A klasszikus Tetris játék újszerű feldolgozása, természetesen három dimenzióban. A lepotyogó elemekből gátat emelve kell tavat kialakítanunk, majd beleöntenünk a fentről érkező vizet. Hogy nehezebb legyen a dolgunk, időnként bombák keserítik meg az életünket...

HEART OF DARKNESS

Infogrames/Akció

A készítők már a három évvel ezelőtti ECTS-en hirdették játékukat, ami csak mostanra lett kész. Hogy megérte-e a várakozást, mindenki döntse el maga, az viszont tény, hogy szépen kidolgozott platformjátékot kaptak a stílus kedvelői a Heart of Darkness képében.



ZED FAQ, avagy „mit tegyek, ha...”

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött ?

A Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azért nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről ?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-13-51), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online” tudjunk segíteni.

...nem kaptam meg az előfizetett újságot, mikor az újságosnál már kapható?

Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-13-51) és megoldjuk a problémát.

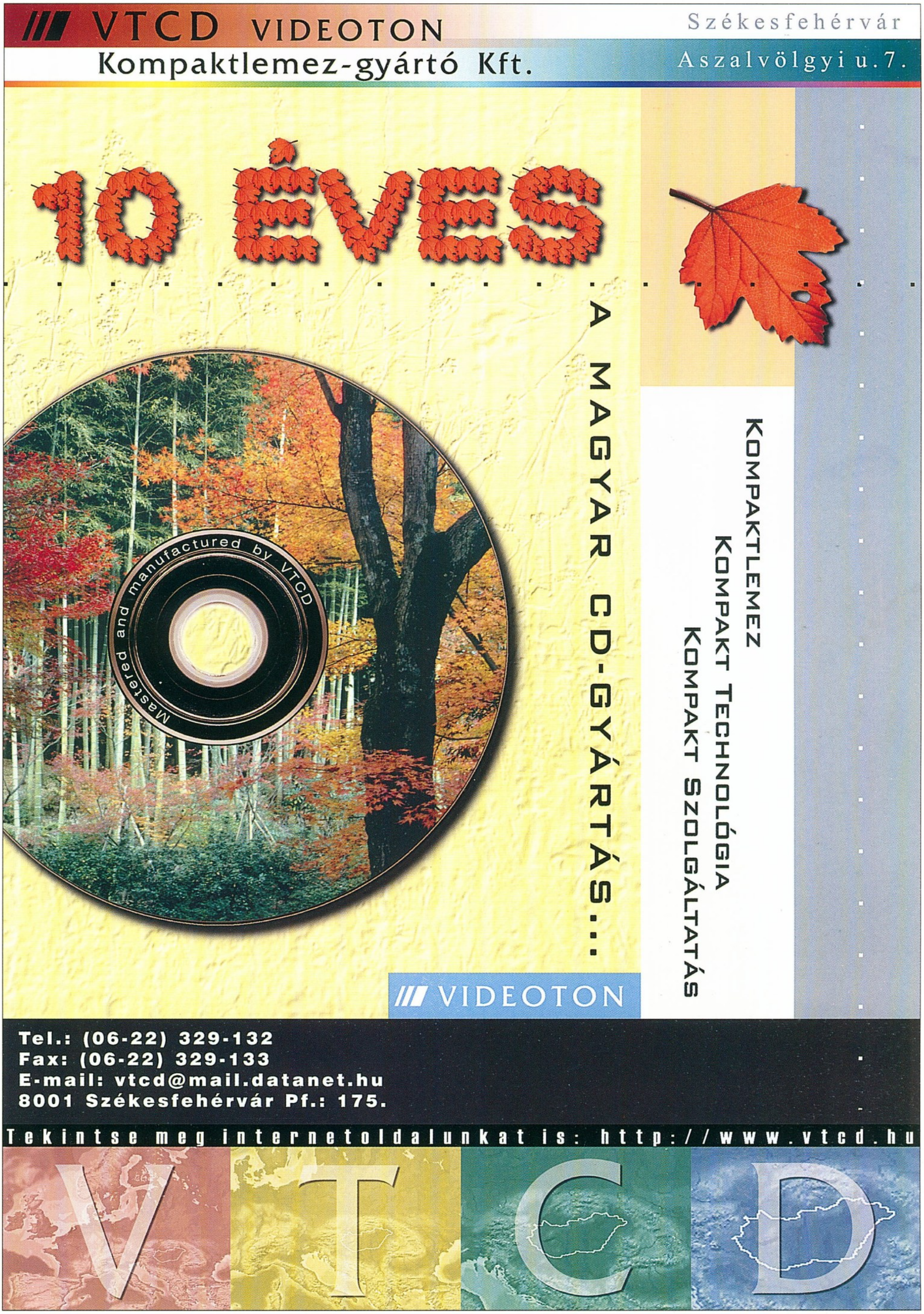
...a ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI. Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

...azt szeretném, hogy az e-mailben küldött levelemre minél előbb reagáljanak?

Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írj, ha valamelyik szerzőnek, akkor a <szerző neve>@zed.hu-ra. Egyéb esetekben a pczed@zed.hu cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ◆ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ◆ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ◆ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.


VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
Székesfehérvár
Aszalvölgyi u. 7.
10 ÉVES
A MAGYAR CD-GYÁRTÁS...
Mastered and manufactured by VTCD
KOMPAKTLEMEZ
KOMPAKT TECHNOLÓGIA
KOMPAKT SZOLGÁLTATÁS
VIDEOTON
Tel.: (06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
8001 Székesfehérvár Pf.: 175.
Tekintse meg internetoldalunkat is: http://www.vtcd.hu
V T C D